业界话题：浅谈任天堂与DeNA的手游合作
游戏看台：大家的口袋妖怪大乱斗
研究所：仙之锁单打战术详解
抽奖活动继续进行

口袋玩家

POKéMON

VOL.88



《口袋玩家》88辑

幸运大抽奖

一等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（大）



圆企鹅 1名

二等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（中）



水精灵 1名



冰精灵 1名

三等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（小）



巫妖 1名



比克提尼 1名



秃鹫 1名

参与方式

只要在2015年6月21日前（以邮戳时间为准），将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在90辑公布。

《口袋玩家》86辑中奖名单



一等奖：口袋妖怪毛绒玩偶（大）

厦门市　白岳涵

二等奖：2名 口袋妖怪毛绒玩偶（中）

上海市　魏晓洁

清远市　刘宇泽

三等奖：3名

口袋妖怪毛绒玩偶（小）

大连市	孙睿含
杭州市	刘寒
天津市	何悦绮

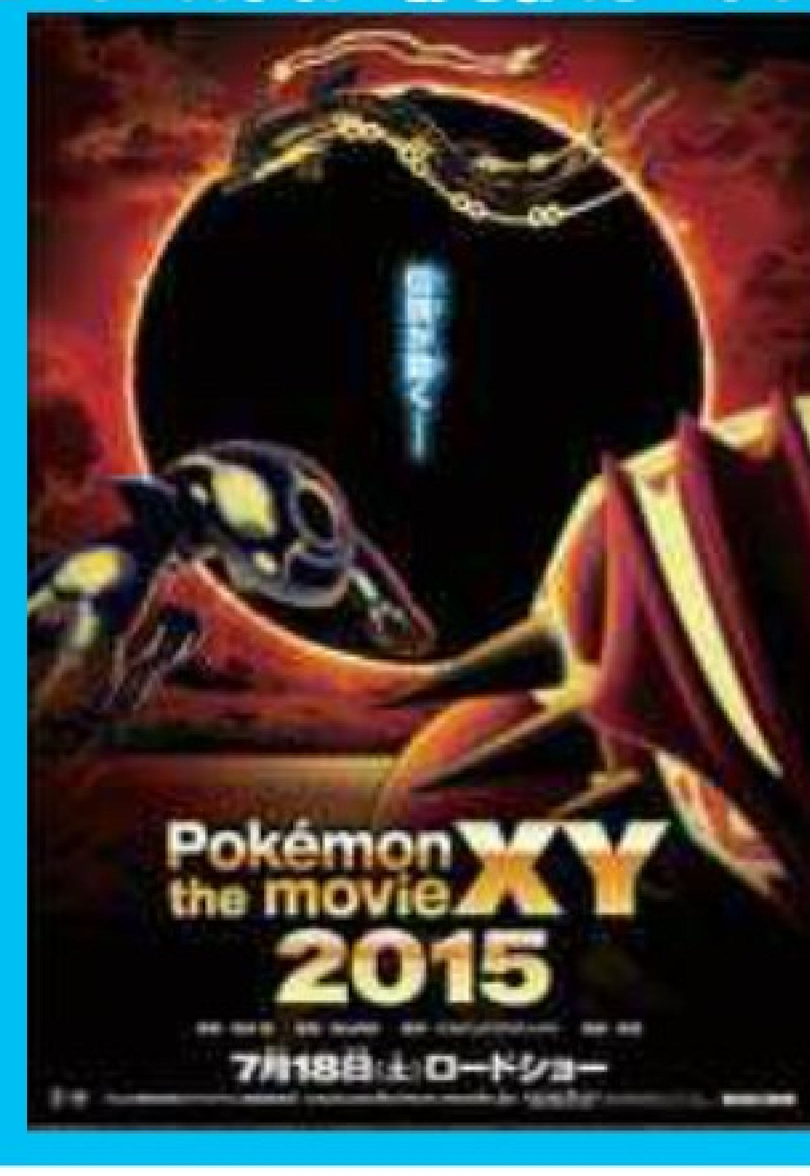
影音动画 历年《口袋妖怪》剧场版海报赏析

通过第一部剧场版至今18部剧场版的全部海报欣赏，来体会设计者对于该部影片魅力的诠释和理解。

看图说影

P42





大家的口袋妖怪大乱斗

游戏系统、操作、口袋妖怪、Mii角色、隐藏要素开启等内容的详解及游戏心得。

游戏看台

P100



《口袋抓取方块》攻略·续1

- 游戏省钱心得
- 更新后流程关卡151～180过关及S评价攻略
- 更新后活动关卡下的每日关卡及挑战关卡心得
- EX最新关卡盖努塞克特挑战心得

劲作攻略

P125



口袋妖怪详尽分析——从神篇（六）

研究所

本辑带来伊宿三飞神：风神托尔涅罗斯、雷神波尔托罗斯和土地神拉恩德伦斯的详尽分析。

P160



口袋玩家



VOL.88目录

口袋新闻站

口袋新闻站 4

业界话题

老派贵族的跨界计划——浅谈任天堂与DeNA的手游合作 14

制作人频道

《口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石》制作人访谈 27

首藤刚志谈《口袋妖怪》 36

影音动画

看图说影——历年《口袋妖怪》剧场版海报赏析 42

口袋漫画

口袋妖怪ORAS 红色热情与蓝色睿智 61

口袋妖怪四格大百科 81

Pokemew 青之救助队——“货”不单行 90

《神奇宝贝特别篇》五十卷简介（上） 98

游戏看台

大家的口袋妖怪大乱斗 100

劲作攻略

《口袋抓取方块》攻略・续1 125

研究所

《口袋妖怪 ORAS》战术系统探究——格斗系分析 144

仙之锁单打战术详解 155

口袋妖怪详尽分析——从神篇（六） 160

口袋画廊

口袋画廊 180

精灵中心

精灵中心 182

CONTENTS

口袋卡片

口袋妖怪卡片游戏——海洋篇 188

口袋小说

风沙（3） 193

梦魇 204

圈圈熊酒吧——冰海大帝（24） 208

光盘导视

光盘导视 224

口袋玩家DVD目录

一、《大家的口袋妖怪大乱斗》预告片

二、游戏试玩

大家的口袋妖怪大乱斗

口袋抓取方块

三、宠物小精灵AG

44.小霞登场！波克比和奇幻王国！

45.海市蜃楼的彼岸！波克比的乐园！

四、最强MEGA进化 Act 3

五、华盛顿音乐会（芳缘）



《口袋玩家》电子版可到“读览天下《口袋玩家》专页”购买，网址：koudai.dooland.com；或直接扫描二维码，支持PC、iPad、iPhone、Android、vBooks等终端阅读。

《口袋玩家》动画字幕由神奇字幕组、C2字幕组长期友情提供，特此感谢！

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所有稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及任何权力的内容，《口袋玩家》不予承担任何责任。
2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《口袋玩家》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《口袋玩家》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《口袋玩家》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《口袋玩家》收到稿件的时间为准），作者不得向任何其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《口袋玩家》或者其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020
Email投稿邮箱：pgking@263.net 来稿请注明“口袋玩家”字样

www.dooland.com

口袋新闻站

文/007 编/马修

活动 《Corocoro第一》主题卡片对战赛4月火热开展

从4月4日起，小学馆旗下的《Corocoro第一》杂志社与口袋妖怪官方合作举办的“Corocoro第一×口袋妖怪卡片游戏 春季对战赛”，在日本各地的卡片游戏专卖店以及口袋妖怪中心内正式开幕。本次对战赛分为双人赛和单人赛两部分进行，其中玩家在双人赛中只要获得任意一场胜利就可以得到一张由官方所颁发的卡片游戏认证作为奖品；而在单人赛中排名前三的玩家则可以得到一张《Corocoro第一》杂志原创图书卡作为奖品。另外，所有来到现场参与活动的玩家还可以获得一份口袋官方派发的赠品《口袋妖怪卡片游戏XY》的特别宣传卡包。









周边 口袋商店东京站推出限定周边





3月21日，口袋官方在口袋妖怪商店东京站店内推出了两款该店的限定周边——站长制服版皮卡丘绒毛玩偶和绒毛挂件。东京站位于东京千代田区丸之内商业圈的中心，连接着东日本旅客铁道（JR东日本）、东海道旅客铁道（JR东海）、东京地下铁等众多交通路线，是东京的重要交通枢纽之一。口袋妖怪官方与东京站向来有着良好的合作关系，皮卡丘也曾担任过该站的一日站长。本次所推出的这两款商品都是以现实中的东京站员工制服为蓝本进行设计的，穿上制服以后的皮卡丘也显得神气十足。

活动 “口袋妖怪黄金周祭”将在4月底开幕

口袋妖怪官方近日宣布，为迎接5月初日本黄金周的到来，4月25日～5月6日期间将在横滨市的横滨地标大厦以及仙台市的口袋妖怪中心东北店内举行特别活动“口袋妖怪黄金周祭”。活动期间，在会场内除了会举办口袋儿童嘉年华、口袋宾果游戏大会等几项常规的活动之外，两大场馆还将分别举行各自的特色活动。其中，横滨地标大厦将举办皮卡丘啦啦队摄影活动，届时将会有身穿啦啦队运动服的皮卡丘来到现场与玩家合影留念。而口袋妖怪中心东北店则将举办特别抽奖活动，凡是在店内购物满3000日元的顾客就可以获得一次抽奖机会，奖品为一个双面口袋图案的保温杯。







动画 动画特别篇《最强MEGA进化》第4集公布



继3月19日播出了《口袋妖怪 XY》特别篇《最强MEGA进化 Act 3》后，东京电视台又在次日的3月20日公布了《最强MEGA进化 Act 4》的预告片、宣传海报以及相关剧情介绍。据悉，第4集特别篇将在今年的秋季期间播出，在该剧集中，古拉顿、海皇牙以及MEGA雷库萨将会有一场惊心动魄的大混战。



活动 口袋中心举办购买周边赠送口袋彩色折纸活动

4月18日～5月10日期间，口袋妖怪官方将在各大口袋中心内开展“购买周边商品送口袋主题彩色折纸”的活动。在活动期间，玩家们只要前往口袋中心购物满4000日元，就可以得到一张带有北欧风格插画的彩色折纸作为赠品，这款折纸全套共有4种图案，插画上所描绘的都是一群在农场中快乐地玩耍的皮卡丘。



游戏 体验《The 口袋妖怪 Tretta》获赠限定圆牌

4月25日～5月6日期间，玩具厂商Takara Tomy将在各大口袋妖怪中心以及口袋妖怪商店内举办名为“《The 口袋妖怪 Tretta》奖章圆牌大派送”的促销活动。在活动举行期间，玩家们只要体验一次《The 口袋妖怪 Tretta》的游戏以及购买任意一种《The 口袋妖怪 Tretta》的关联商品，就可以在莱希拉姆、泽克罗姆、烈火蛾、比克提尼、达库莱和喷火龙这6种限定版的奖章圆牌中随机抽取一枚作为赠品。



游戏 任天堂发布《X・Y》与《ORAS》游戏更新补丁

4月2日，任天堂公司的官方网站上发布了《口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石》1.3版补丁以及《口袋妖怪 X・Y》1.4版补丁的更新公告。本次更新主要是对两款游戏内的联机功能进行了一些微调，除了联网更新，玩家也可以登陆任天堂官站并用3DS摄像头扫一下网页上的二维码进行补丁更新。

ポケットモンスター X

ポケットモンスター Y

ポケットモンスター アルファサファイア

ポケットモンスター オメガルビー

游戏 《口袋妖怪艺术学院》插画大赛结果发表

口袋妖怪官方从去年12月开始举办的“口袋妖怪艺术学院×口袋妖怪卡片游戏插画大赛”在4月初发表了最终入选名单。本次大赛共分为“皮卡丘装扮插画”部门和“玩家最爱的精灵插画”部门两部分进行，由负责开发口袋妖怪卡片游戏的Creatures公司旗下的卡片插画师们对众多投稿作品进行评选，最终在两大部门中都各自有5名玩家入选。这10名获奖选手的作品接下来将被制作成限定版的实体卡片用在今后的促销活动中，并且每位作者也将得到100张各自作品的卡片作为奖品。






卡片 卡片游戏新商品《雷库萨MEGA对战》4月登场



从4月17日起，一款全新的“《口袋妖怪卡片游戏XY》系列”商品《雷库萨MEGA对战》将在日本地区发售。正如同商品名称中所带的“MEGA”一词那样，本次的新卡包也是史无前例的超大号尺寸，比起普通的扩充包足足大了4倍之多。这么巨大的卡包里面所包含的内容当然也是很丰富的，它包括《盖亚火山》、《潮汐风暴》以及《绿宝石突入》三种扩充包各两份，雷库萨主题的大号宣传海报一张，另外还赠送一张“火鸡斗士EX”的原创闪光卡片，这也是只有购买这款卡包才可以入手的限定版卡片。







周边 Village-V推出鬼系主题手提袋



从4月下旬开始，由生活用品销售厂商Village-V与口袋妖怪官方联手设计的三款鬼系口袋妖怪的手提袋，将在Village-V的28家连锁店内全面上市。

周边 口袋中心推出“喷火龙斗篷皮卡丘”特大号玩偶





从4月25日起，在日本各大口袋妖怪中心内将发售一款以口袋妖怪中心MEGA东京店的店铺LOGO吉祥物“喷火龙斗篷皮卡丘”为主题的特大号绒毛玩偶。据悉，这款玩偶的总长约为55厘米，穿戴在皮卡丘头顶的喷火龙斗篷是可脱卸式设计的。本次随特大号玩偶一起发售的还有两款小号的斗篷皮卡丘玩偶，这两款都是去年为庆祝口袋妖怪中心MEGA东京店开张而推出的纪念商品，本次也同特大号玩偶一起进行了再销售。另外，在4月25日～5月10日期间，玩家们只要在口袋妖怪中心内购买500日元以上的卡片游戏相关商品，就可以获赠一张“喷火龙斗篷皮卡丘”限定闪光卡片。

游戏 “niconico超选手权2015”即将开幕



由日本知名视频网站niconico与口袋妖怪官方共同举办的网络对战赛“niconico超选手权2015”在4月10日～4月13日期间举行。本次活动主要针对的是18岁以上的成年玩家，因此比赛等级也只设了大师组单独一项。在4月10日～4月13日三天的初赛中，会角逐出排名最靠前的两位选手，等到了4月25日时，这两位选手将有机会出席在幕张国际展览中心举行的“Niconico超选手权2015决胜战”活动。Niconico在现场对两位玩家的比赛进行直播，其中获胜的一方更可以直接参加今后的“口袋妖怪世界锦标赛 日本代表决定赛”的总决赛。

活动 “Pokemon With You列车”4月起发车运行

由口袋官方旗下的“Pokemon With You 基金会”与日本东北地区的三路铁路联合策划推出的“Pokemon With You列车”，从4月4日开始已经正式在三路铁路的南谷湾线内运行了。在4月4日发车式的当天，皮卡丘作为一日列车长来到了现场参与活动，而东北出身的歌手狩野英孝也以口袋妖怪的经典歌曲《你会说口袋妖怪吗？》为蓝本翻唱了一首《你会说三路铁路吗？》为乘客们助兴。



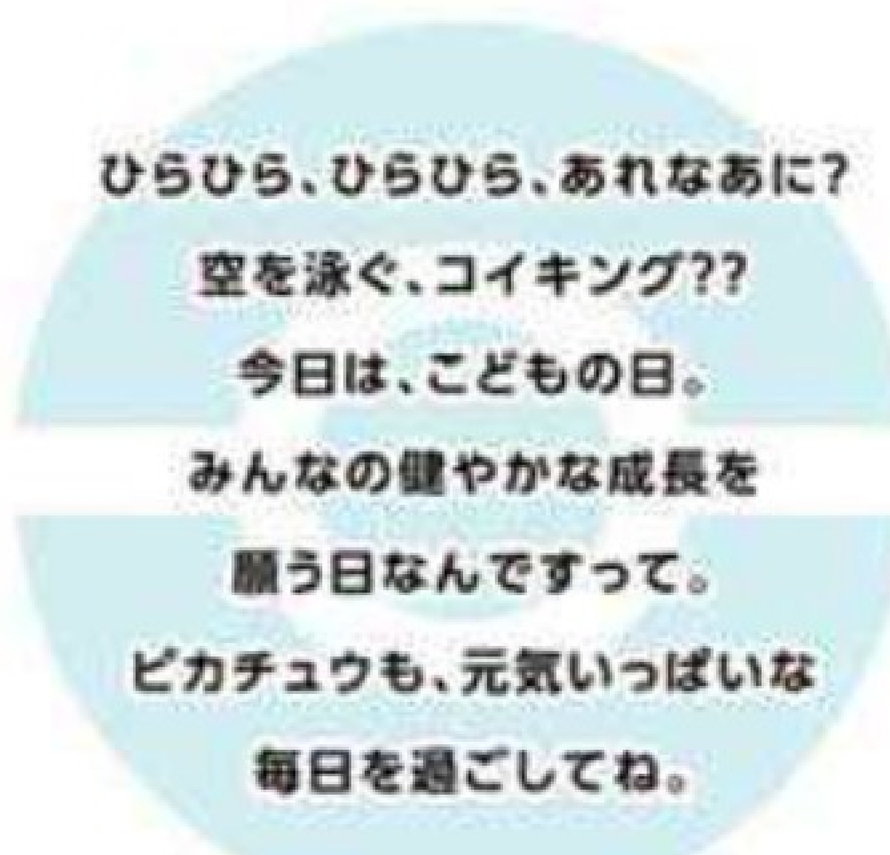






周边 “月刊皮卡丘绒毛玩具”系列第二弹登场


ぬいぐるみ　マンスリーピカチュウ2015　5月



从4月11日起，大受好评的“月刊皮卡丘绒毛玩具”系列的第二弹商品在口袋妖怪中心内发售了。第二弹绒毛玩具的主题为“男孩节”，我们的皮卡丘手里拿着两条鲤鱼王造型的鲤鱼旗，好像在为男孩子们祈祷健康茁壮地成长。

事件 两家口袋妖怪商店新店4月内开张

继3月12日口袋妖怪商店冲绳国际大道店在那霸市顺利开张以后，口袋妖怪官方在3月底发表公告称，又有两家全新的口袋妖怪商店将在4月份开张营业。据悉，这两家新店分别名为“口袋妖怪商店Amu广场大分店”和“口袋妖怪商店成田机场店”。其中，位于大分市的大分Amu广场3楼的口袋妖怪商店Amu广场大分店于4月16日开张，口袋官方在该店发售限定周边——浴衣皮卡丘绒毛玩偶和绒毛挂件。而位于成田市的成田机场第二航空站内的口袋妖怪商店成田机场店则将在4月29日开张，口袋官方将在该店发售限定周边——驾驶员皮卡丘和空姐皮卡丘绒毛玩偶。








电影 2015剧场版新情报公开

3月16日，口袋妖怪剧场版官网发布消息称，今年剧场版动画《光轮的超魔神 胡巴》的主题曲将由日美混血女歌手安田丽来演唱，歌曲名称为《蓝星花》。而剧场版片头短篇动画《皮卡丘与口袋妖怪音乐队》的旁白声优则将由女性杂志《CanCam》的当家模特兼新生代女演员山本美月担当。





周边 儿童点读笔套装登陆口袋中心



口袋妖怪官方宣布，一款用于儿童早教的点读笔套装“目标是儿童博士！口袋妖怪学习大百科”将从4月23日起在口袋妖怪中心内发售。这款套装包括一支语音点读笔、一本《口袋学习大百科》电子绘本以及一个大号皮卡丘收纳盒，另外官方还提供了两种拓展海报——《口袋妖怪大号海报 日本地图·世界地图》和《口袋妖怪大号海报 平假名·片假名》供家长们额外选购。





书籍 《口袋妖怪特别篇》即将开展连载19周年新企划


特報

ポケSP連載19年目の新企画！近日告知にむけ現在準備中!!

編集部では「MFBS刊行」、「ΩR・αS編web連載開始」、「サイン会実施」に次ぐ新たな取り組みを企画中！　発表は来月、こちらの公式サイト更新にてドドンと行います！果たしてその内容とは？　絶対見逃せない注目ニュース！　ぜひぜひチェックをヨロシク！

4月3日，《口袋妖怪特别篇》的官方网站上发表了将开展连载19周年全新企划的消息，而具体新企划的内容将在5月份进行公开。

游戏 《任天堂明星大乱斗》DLC角色超梦发售

任天堂公司宣布，《任天堂明星大乱斗 for 3DS/WiiU》的付费DLC角色超梦将于4月28日在北美和欧洲、4月29日在日本和澳大利亚开放付费下载。



游戏 3DS《大家的口袋妖怪大乱斗》上架

3DS平台的口袋妖怪最新游戏《大家的口袋妖怪大乱斗》从4月8日开始在e商店上架，并向玩家免费开放下载。本作的舞台是一个叫做“玩具国”的世界，被召唤到这个国度的主人公接受玩具国国王的委托，用自己仅有的一只精灵——皮卡丘通过打斗来收集更多的精灵伙伴。在本作中，包括MEGA进化形态在内的全部719种口袋妖怪都会悉数登场。





老派贵族的跨界计划

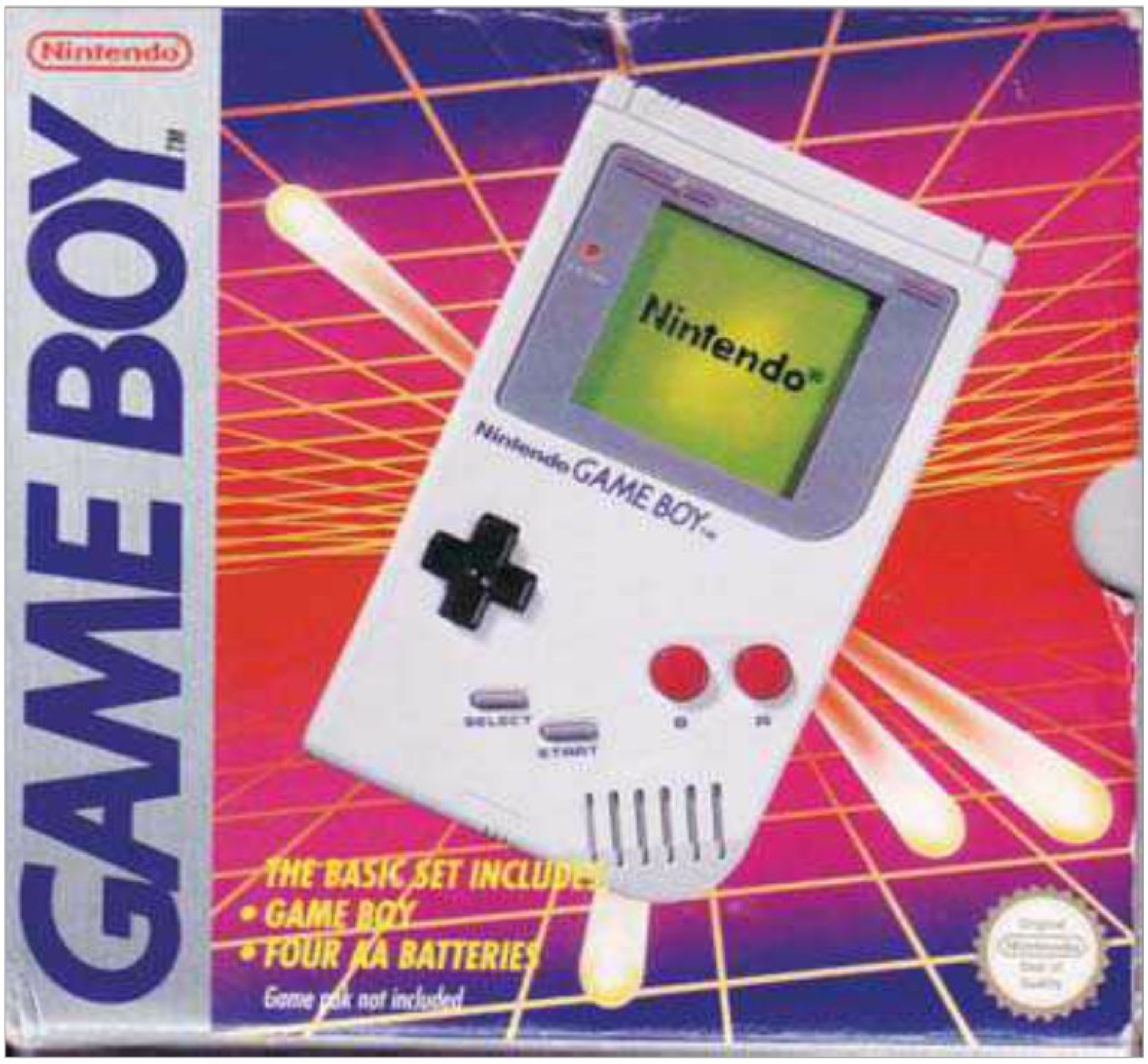
浅谈任天堂与DeNA的手游合作

2015年3月17日，任天堂再度召开发布会。和以前一样，在这个3DS销售形势一片大好、Wii U尚在挣扎的时候，很多人都在猜测将会有什么游戏发布？然而接下来的消息却足以震惊业界：任天堂与手游厂商DeNA达成战略合作。一瞬间所有关注游戏的媒体都炸锅了，在这个便携电子领域大有智能手机大一统趋势的时代，作为坚守传统游戏阵地的任天堂能出此举措，会引起如此震动也并不意外，然而这只是一个合作，传统游戏在便携方面的市场，真的会因此沦陷于智能手机？带着这个问题，我们不妨来说说掌机和智能手机这剪不断理还乱的关系。

文/拔凉的卡布奇诺　编/马修

旧时代的混沌三国

掌机与手机，一直是游戏玩家不可或缺的两样随身物品，一个是满足娱乐需求，一个是满足日常的社交需求。曾几何时，能打电话的掌机以及能玩游戏的移动电话，都是掌机数码爱好者们梦寐以求的愿望。但是今天一家掌机厂商与一家手游厂商的合作却引发了轩然大波甚至种种非议，很大的一个原因自然是物是人非，今天的手机市场早已非原先可比。而我们这篇浅谈，不妨就从便携电子产品混沌初开



▲成就掌机市场的Gameboy，名字直指其主要用户群——男孩子。

的时代回顾一下，理一理这两种电子产品的一些差别与融合。

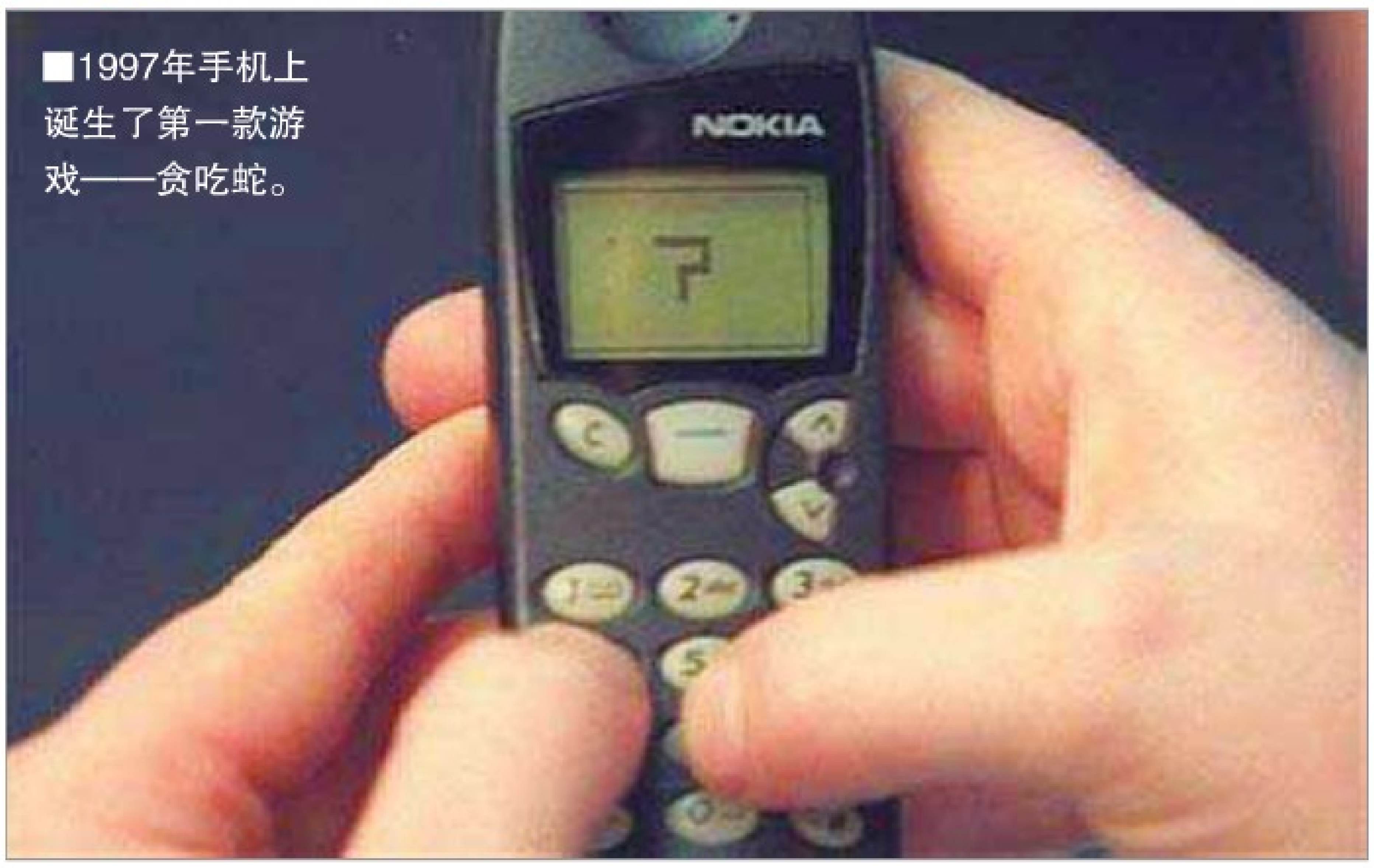
其实智能手机也好，掌机也好，都可以归为一类，即便携电子设备，在现在这个娱乐时代，你将掌机和智能手机都称为便携电子娱乐产品也没错，但在早期，电子设备是区分得很详细的，比如计算器就是办公用，手机就是商务用，游戏机就是娱乐用，而且用户群体明确，像游戏机就是面向孩子们的玩具，而手机在其普及前，不仅是通话工具，更是身分的象征。但这种局面只局限于初期，因为在这些电子设备走过初期的探索后，便都不约而同地朝个性化和个人管理的方向发展起来。

1989年，卡西欧在其电子计算器Business Organizer Scheduling System中增加了部分个人用户管理功能，如联系人管理、日程记事等，使得便携电子设备首次增加了明晰的个人管理功能。而这些功能在以后的大多数的个人电子设备中都成为了标配。

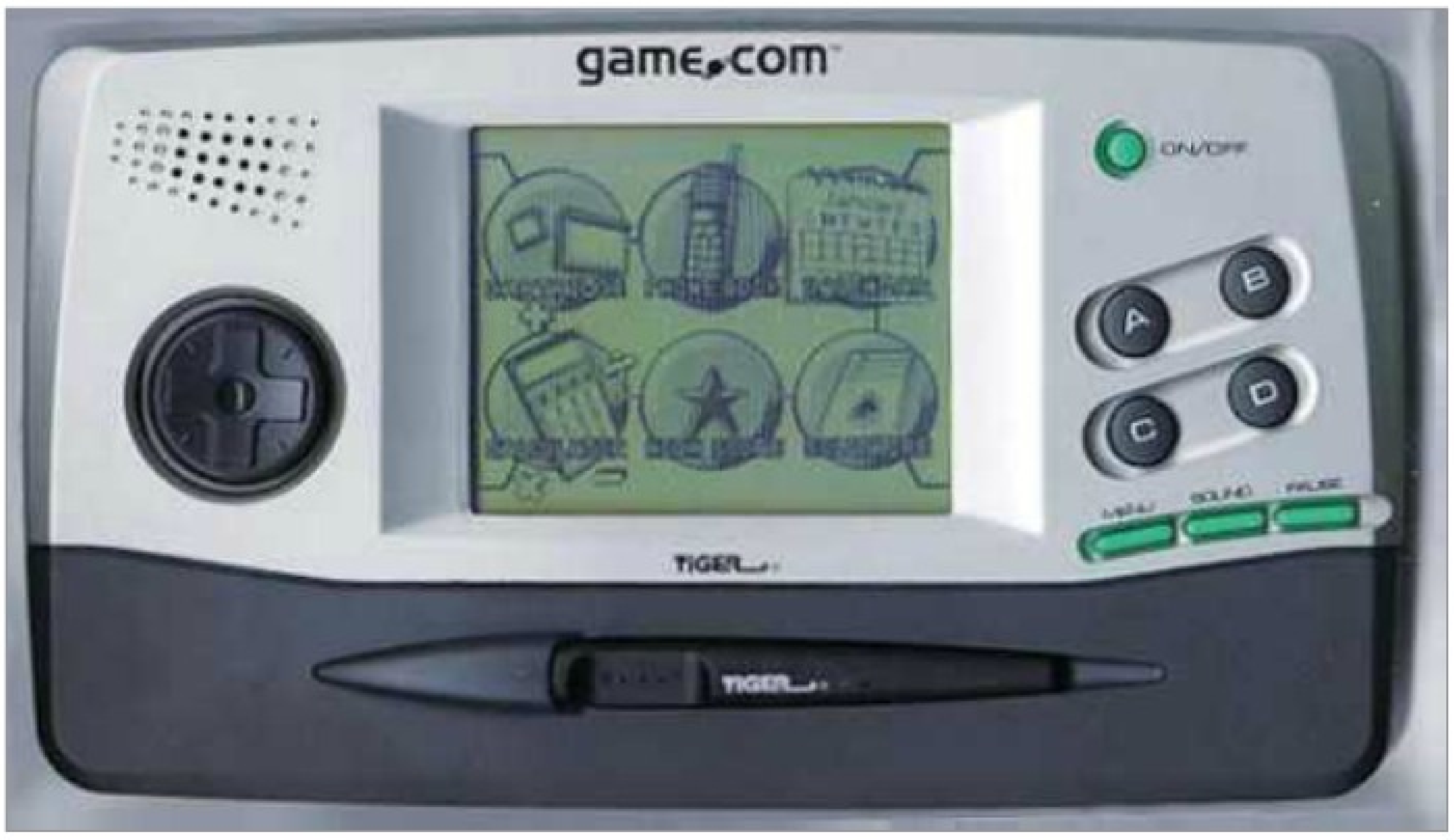
1993年，时任苹果CEO的约翰・斯卡利以改变个人电脑为目标，推出了具有多种个人电脑功能的便携产品牛顿，并为此产品创造了一个单词：Personal Digital Assistant，即PDA。该设备内置计算器、换算程序、时区地图等，后期还加入了文字处理、理财管理等协力厂商的程序。不因为过种种原因，这个设备并不像预想得那么受欢迎，1997年乔布斯回到苹果后便将此项目砍掉。虽然如此，PDA却一度成为了很热门的个人便携设备，以1996年Palm的创立者霍金斯成功开发出第一代的掌上电脑为起始，轻便的随身智能设备PDA开始大量出现，甚至微软这样的大厂也加入进来。

而后，PDA迎来了一个发展期，而就在第一台PDA苹果牛顿停产的1997年，美国的玩具公司Tiger推出了其游戏机Game.com，这款掌机不仅命名采用当时刚刚兴起的网站域名风格，更将PDA的系统界面管理和触摸屏引入到了其掌机中，这对于掌机的发展不得不说是个里程碑似的设定，不过这台游戏机的处境并不好，在宣传上使用了辱骂观众的方式来吸引眼球却遭到了玩家的一致抵制，而后游戏上也寥寥无几，其中不少还是未经授权私自移植的名作。

而这个时候，诞生于1983年的移动电话，经过一代一代的发展，已经成功从模拟时代发展到了2G时代，随着屏幕从无到有、从小到大，也从电话簿扩展到了更多的个人管理功能。同样是1997年，首款内置游戏的诺基亚6110发布了，其内置的游戏《贪吃蛇》并不算是该平台完全原创，其玩法为早年在Atari 2600及苹果Ⅱ等早



■1997年手机上诞生了第一款游戏——贪吃蛇。



▲同样是1997年，游戏领域出现了引入个人管理菜单系统的掌机Game.com

期游戏机和电脑上推出过的《封锁》，重新设计之后，成为了脍炙人口的休闲益智游戏《贪吃蛇》，而第一款手机游戏也随之诞生。可以看出，在1997年，PDA、手机、掌机这三个便携电子领域的产品虽然表面上看在各自发展，其实三个领域已经开始在互相渗透、彼此影响了。

当时间跨越到21世纪，手机彻底从成功人士标志的商务设备转变成为了大众向的日常用品时，三个领域的互相渗透影响进一步加深，其中掌上/口袋电脑的操作系统被应用到了手机上，手机也拥有了掌上电脑和口袋电脑的商务功能和个人管理功能；而随着便携技术的发展，专门的纯娱乐用的MP4播放器也开始出现。掌上/口袋电脑开始被边缘化，或者说尚未大众化时便遭遇边缘化。

但手机和掌机却分别迎来了各自的飞跃，虽然在任天堂的GB系一家独大的情况下有序发展，但其他厂商也在彩屏、液晶屏、电视收看、早期简单多媒体等领域寻找突破点，2001年和GBA同年发售的韩国掌机GP32尤为令人瞩目，这台掌机具备了诸如视频播放等多媒体功能，并且以开源的方式来吸引业余的游戏开发者和非游戏玩家，更可以通过网络的方式下载购买游戏，并可通过USB直接连接的方式实现软件和游戏的拷贝与安装——这些在现在看似乎没什么，但在当时，这可全部都是游戏领域的“第一次”。

与此同时，手机厂商在本身的电话功能都达到不分彼此后，便开始探索个性化之路，彩壳、彩屏也都相继出现，手机的游戏机化、掌上多媒体化都在逐步形成，日本凭借液晶屏技术使得日系手机一度令电子爱好者和游戏迷们羡慕不已。而便携多媒体领域虽然也在有序发展，但是到2004年整个行业却迎来了巨大挑战——索尼针对任天堂掌机而推出的曾引起颇大轰动的掌机PSP，亦拥有当时非常强大的多媒体功能，其中视频播放尤其强悍，无论是对开放格式MP4的支持，还是专有的、在当时看来堪称高清的UMD光盘，都在性能上大大优于同期的多媒体便携设备，一时间PSP成为掌机和便携多媒体两大领域的翘楚。但是这种辉煌没能维持多久，作为掌机PSP无法像便携多媒体设备那样日新月异地更新，UMD因为涉及到格式垄断在好莱坞也遭到诸多电影公司的抵制，而作为游戏机则缺乏对手任天堂的那种第一方游戏积累，第三方又骑墙观望，之后久多良木健让全社资源投入到PS3上的举动更对PSP形成了致命打击……

PSP的对手NDS则采用避敌锋芒的策

略，绕开机能和多媒体，主打异质操作，虽然发售后的半年都无甚起色，但借由《任天狗》和《成人脑锻炼》两款游戏成功开辟了轻度玩家甚至非玩家市场，成就了游戏领域一次非常成功的蓝海战略。此后NDS便一直专注于游戏上的开发，直到2008年11月、初版发售的4年整后，才推出支持具有摄像头以及外接SD卡的简单多媒体功能的NDSi，而就是这些功能，和早年GB时代的GB相机、GB打印机一样，主要仍是服务于游戏本身，而非让玩家去拿去拍照或播片。



▲多媒体掌机的先行者GP32。



►曾经在掌机和便携播放器领域都表现卓越的PSP。

革命的破坏力

而在NDS和PSP缠斗的这些年，手机厂商也在个性化的领域上有了更多的探索，诸如手写、触屏、分辨率、音乐手机、拍照手机等层出不穷，还有滑盖、全键盘布局等设计。而原本最早的的掌上多媒体PDA，却在便携多媒体的大潮中渐渐淡出，不少厂商在手机多媒体化、游戏机多媒体化的大潮中，进入到了手机市场和



►又能打电话又能玩游戏是当时很多数码游戏迷的梦想，N-Gage让这个梦想变为了现实。



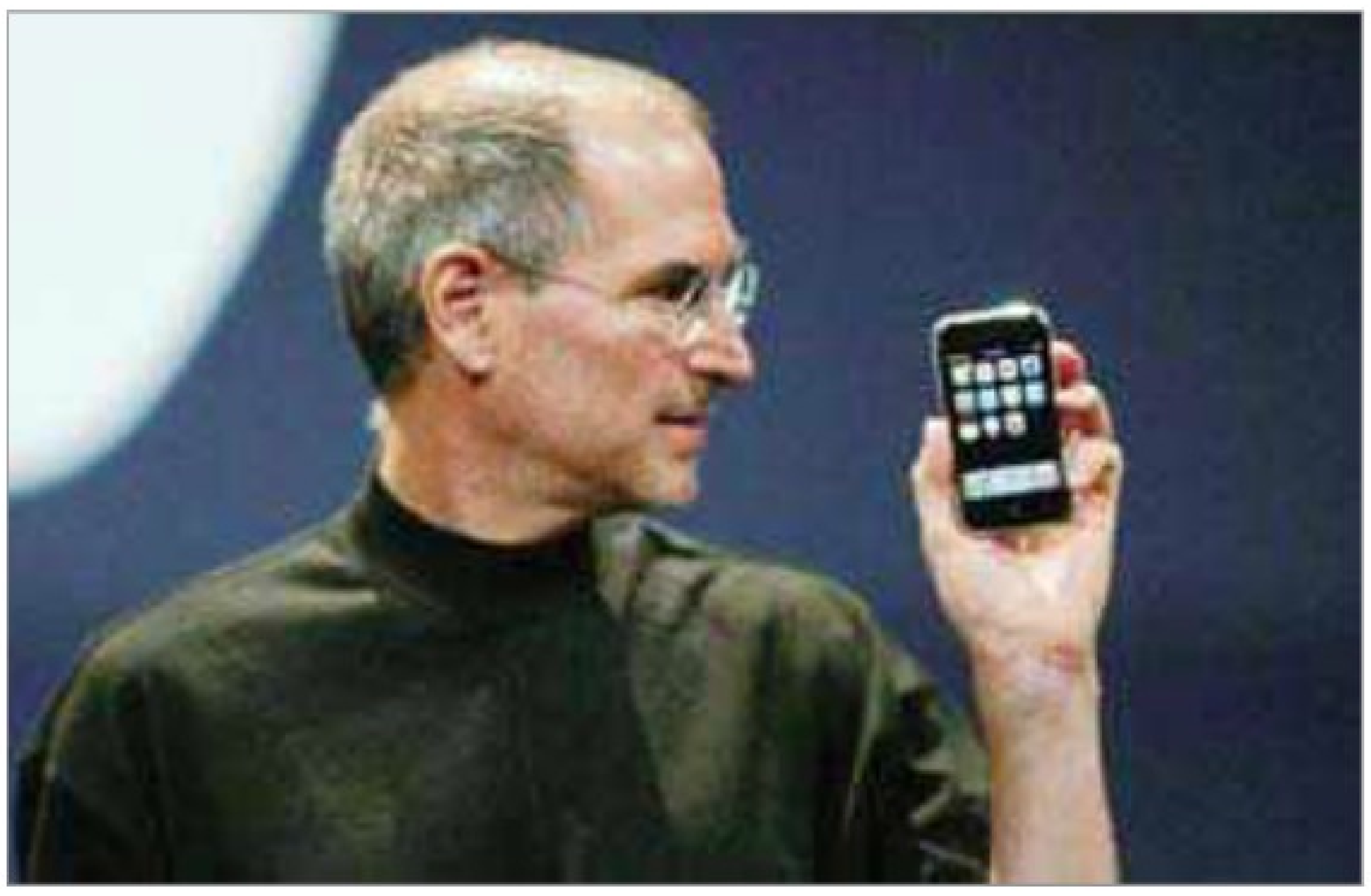
▲PDA掌机Zodiac，用PDA的系统管理文件并强调游戏卖点是PDA掌机的特色，当时很多PDA厂商进入到了掌机和手机行业。

游戏市场，像Palm本身就推出了具有早期商务手机特征的手机，游戏领域则有Zodiac、Gizmondo这些一闪而过的PDA掌机。诺基亚更推出了N-Gage系列的游戏手机。

到了2007年，当掌机市场上NDS继续保持无可替代的王者地位，PSP亦挺过艰难期顽强地屹立于掌机市场一隅时。手机市场更加呈现了多元化和彼此借鉴的势态，同时互联网、GPS导航等都引入到手机中，手机不仅完全取代了掌上电脑，还在此基础上继续发展扩大，而把诸多功能融为一体的诺基亚N95，让诺基亚及其塞班系统都迎来了其最辉煌的一年。



■诺基亚N95，让塞班系统在2007年迎来了辉煌的一年。



▲2007年的苹果发布会，很多人不会想到乔布斯手里的这个看着外形很时尚的手机会是个革命性的东西。

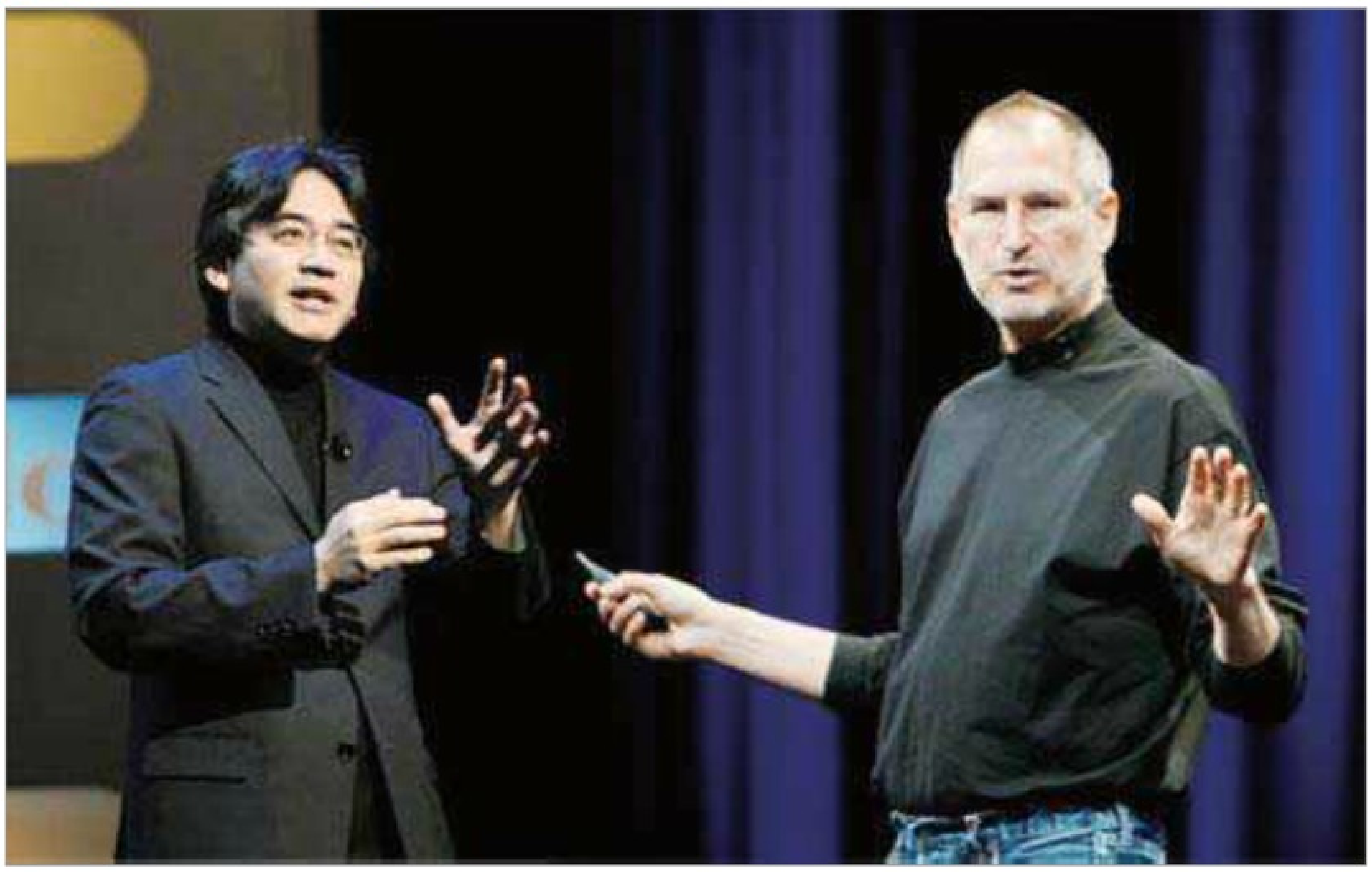
同样是这个以7为结尾的一年，苹果公司的iPhone诞生了，乔布斯带着他的团队，带来了一个屏幕、处理器、使用体验都远超同类产品的革命性手机，苹果开启了一个手机的新时代。

如果不在当时的行业中，是很难体会到那种变革的力量的，新的智能手机大潮中，固执如诺基亚、索爱，要么成为了历史，要么被边缘化，反倒是立刻做出反应并相时而动的HTC、三星等厂商都成为手机市场的主力乘浪崛起。

而在以iPhone为代表的新世代智能手机的大潮中，原本因便携和液晶技术而取得一定发展的多媒体播放器，也再度淡出，尽管用电时间至今困扰着智能手机用户，但随之而来的移动电源的发展对耗电问题得以一定缓解。一方面智能手机本身彻底取代了多媒体播放器，一方面整合了各种功能的新产品平板电脑则再度兴起。电子便携领域，可以说真正迎来了新的发展。

而掌机领域，则始终是有条不紊地在发展着，任天堂凭借蓝海战术牢牢霸占着掌机霸主的地位，索尼PSP也在平井一夫的新政下继续拉拢更多第三方厂商推出各种游戏来满足玩家。而在苹果iPhone上市后，社长岩田聪对iPhone非常有兴趣，而苹果总裁史蒂夫·乔布斯，对任天堂也有颇多赞美，认为两个公司在“面向所有年龄、性别、阶层的人们，来简单直接地提供娱乐”是有着惊人的相似之处，而且又分别在电子游戏和高科技领域实现了各自的成功。

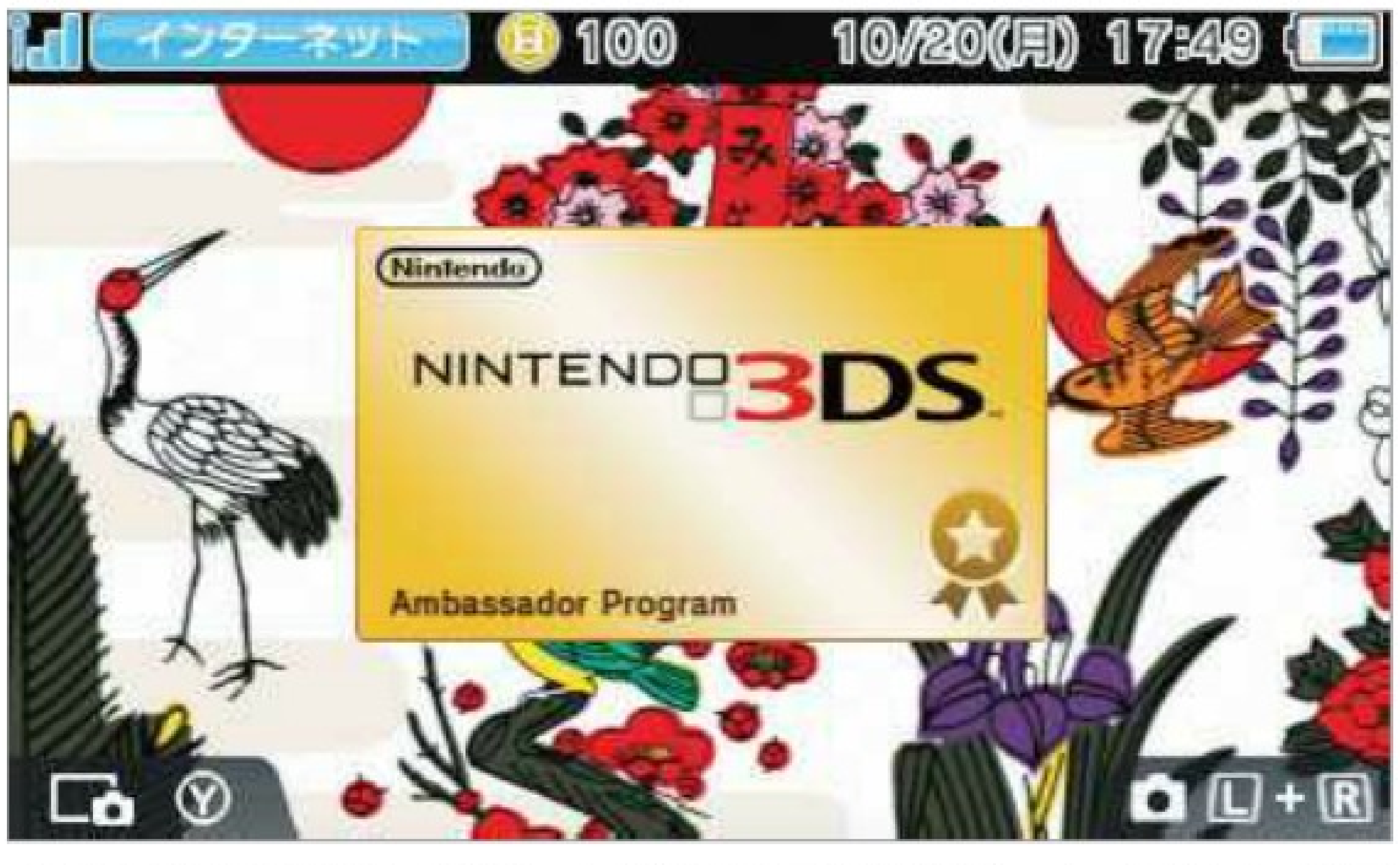
然而就在人们猜测任天堂和苹果两个


▲岩田聪和乔布斯，都曾非常认同对方在各自领域在创新上的努力和成绩。

3DS发售后，日本东北部的大地震打乱了任天堂的战略部署，天灾之下人们的娱乐心情大降，而高订价、小屏幕、原本卖点的裸眼3D并不如想象美好等各种因素，让3DS发售后半年多都处于冷场状态，直到任天堂为其直降10000日元并彻底掐断NDS的游戏供应，这才将其销量引爆。索尼的PSP虽然一直面向核心玩家且有了稳定的玩家群体，而且在后续机种PSV上同样强调核心向传统游戏。但却面临着游戏不足的尴尬，一方面本家和加盟的第三方都陷于PS3和Xbox 360的鏖战中，另一方面第三方在PSV诞生前在PSP上大作频繁，而后惯性地仍出在PSP上。游戏不足只是一方面，其相比3DS的显著优势——机能和屏幕，面对同样可以运行大量游戏且已发展许久的新世代的智能手机们，亦显得黯然失色。

在不同领域获得巨大成功又彼此欣赏的公司会以怎样的方式来进行合作时，更多的声音和不安出现了。iPhone是一个革命性的手机，和任何革命一样，总会对旧秩序带来破坏和新秩序的重建，如果说早期的商务掌上电脑被取代是在此之前，那么多媒体播放器被取代就近在咫尺了，此外中低端数码相机也面临着新世代智能手机越来越强大的拍摄效果的巨大挑战。而已经完全满足了大众在网络社交的功能的新世代智能手机在相应的网络构筑下，亦大大冲击了传统的电脑行业。游戏行业上亦是如此，无论是任天堂还是索尼，也都受到来自智能手机领域的强大冲击。

最先感受到的是任天堂，在游戏类型上，我们可以看到，在智能手机新时代到来后，NDS上的游戏越来越回归传统的核心向，曾经爆发性的轻度玩家向的蓝海游戏则越来越少，到其公布3DS时，更强调了其核心向游戏的卖点，并拉拢来《怪物猎人》——这款由Capcom在PSP上打造的怪物级软件。其重要原因，就是在智能手机之下，原本的轻度玩家更多地被吸引到了智能手机游戏——这些同样是非核心向的游戏，然而相比游戏机，手机的必需性明显更高。



▲3DS直降10000日元后，已购买的玩家获得了一个大使证，并可在e商店免费下载20款FC游戏和GBA游戏。

还好，3DS自从降价后销量引爆形式便一直大好，而PSV在低迷中坚持多年后也终于和家族新贵PS4一起走上正轨。而就在这时，任天堂和手游厂商的合作，无疑为原本有些让人松口气的局面，又扑朔迷离起来。

固执与妥协

当时间进入2010年，NDS进入了其发售后的第五个年头，尽管这一年索尼方面无论是PSP还是PS3都取得了不错的成绩，但面对任天堂的NDS和Wii还是差了一大截，可以说在掌机和家用机这两大领域，任天堂完胜了这个曾经把自己拉下家用机宝座、甚至差点逼进死胡同的老对手索尼。

然而在2月的一份调查报告中，任天堂、尤其是以岩田聪为首的高层，感受到了新的危机。这个品牌调查书中，面向女孩子们的娱乐用电子设备的购买意愿时，大多数女生们回答的是iPhone而非以往的NDS。这个调查可以说大大出乎了岩田聪的预料，早前自己和乔布斯还隔行互相欣赏，没想到这么快，智能手机领域革命的破坏力便已经延伸到了游戏领域，岩田聪等高层们认识到，同在游戏领域的索尼，最多是个互相打架到头破血流的同学，而iPhone带来的波及到整个便携电子领域的革命则是猛兽，一着不慎便会全盘皆输，因此如何面对以苹果手机iPhone为代表的电子娱乐领域新兴势力，被列为任天堂打开新的市场局面的重要课题。

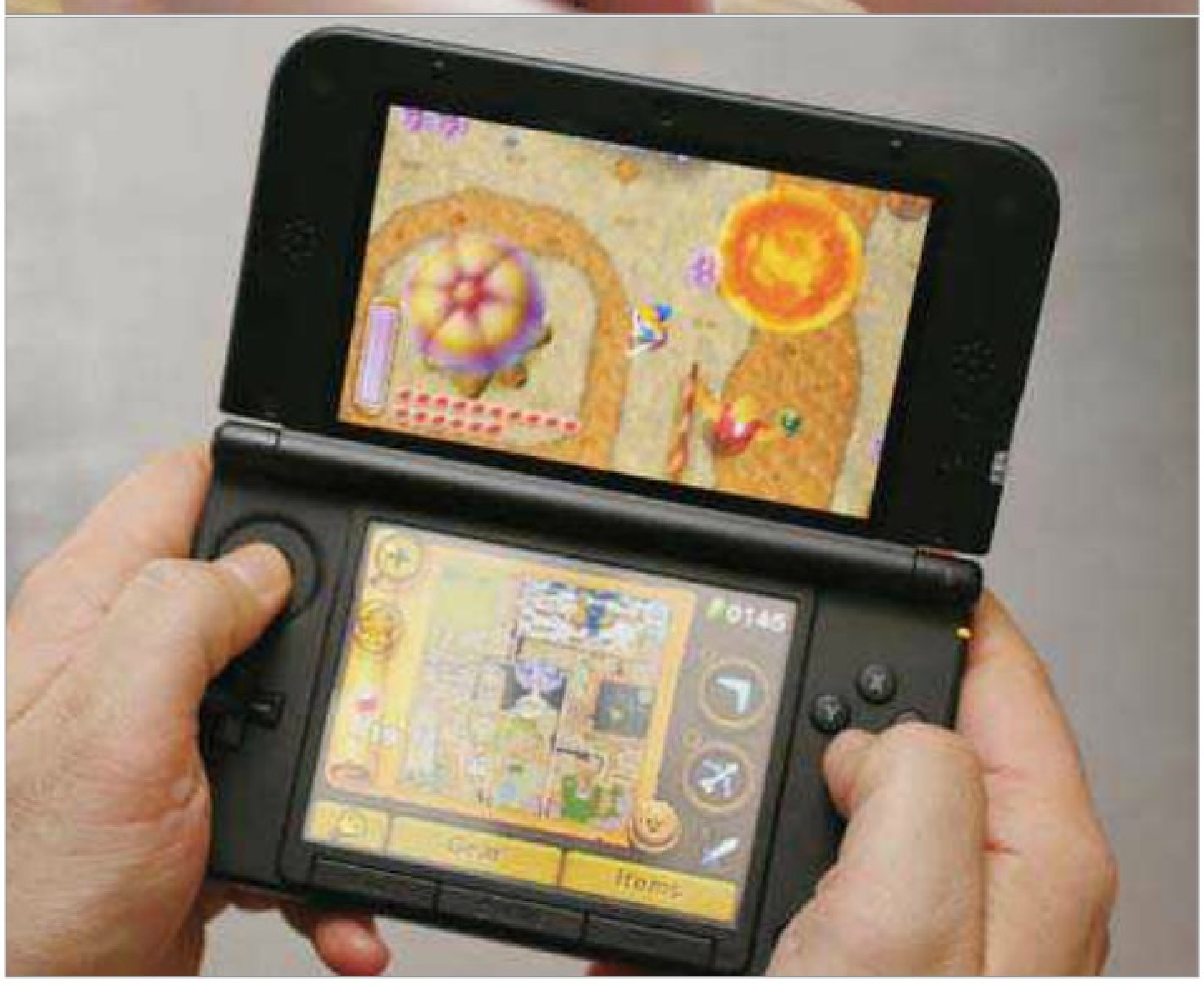


不过接下来，更多地舆论却指向任天堂为iPhone开发游戏，这其中除了一部分人仍单纯善良地念着任天堂和苹果互相欣赏的事，更多的则是来自于任天堂股东的提议，以至于在7月6日的股东大会上，岩田聪明确表示：任天堂的游戏与硬件从不分开，不会为苹果平台开发游戏。事实上早在近一年前，苹果的副总裁已经在宣传APP游戏优势时直接点名NDS和PSP的外形不时尚而游戏贵且入手不便来作为衬托，而APP游戏的低廉及在线下载的简单购买方式正是其宣传的特色。这也正是把轻度玩家从任天堂NDS吸引到iPhone的重要原因：只要买作为必需品的手机，即可实现轻度游戏体验的需求、而无需购买专门的游戏机，更何况APP的游戏价格非常低廉甚至免费，而任天堂的轻度游戏仍然是普通游戏的价格。

任天堂的高层意识到，曾经一手创造的NDS蓝海游戏时代，已经无可奈何花落去，如今轻度玩家们还在、或者说不减反增，但他们大都已不是任天堂的掌机用户，而是以iPhone为代表的智能手机用户。因此在针对新一代掌机3DS上，除了引入让人颇为好奇的裸眼3D技术外，更强调面向核心玩家的传统游戏——这恰恰是智能手机所不能企及的部分。如果论机能，无论是3DS还是PSV，对机能日新月异一年一更新的的手机都没有任何优势，甚至连PSP面对便携媒体播放器时那样诞生初期的机能优势都没有。但这两部掌机面对最新的已经打破诸多旧事物的强敌，却有着操作上的先天优势，也就是那一套方向杆和按键系统，这套操作系统的存在感在以往可以说如空气般透明，因为以往

人们提到游戏机的进化和优势，往往都着眼于机能和画面表现等方面，创造了一个时代神话的NDS更是将大众的目光拉向其双屏显示和触摸屏带来的异质操作新玩法上，传统的核心向游戏所适用的传统按键系统却并没怎么被注意。而在这个危急存亡之时，人们却发现，这套掌机上最传统的按键系统，尽管如空气般透明，但也如空气般重要，如果说在前面说的N-Gage这个传统手机中的游戏手机还可以通过按键来实现传统操作，那么在新世代的智能手机反倒已无法实现了，重要原因是新世代智能手机的特征之一是屏幕在面板上的最大化，机身可以小，也可以大，但屏幕一定要尽可能地大，这注定使得新世代智能手机没有多余的空间专门为游戏去弄一套按键，而接下来无论是开发软件的个人、制作组还是厂商，在智能手机上开发的游戏也都是基于纯触摸操作以及陀螺仪，而本身面对的轻度玩家也在零碎时间中玩这些游戏时没有对按键的任何需求。尽管有少部分手机游戏尝试引入了像虚拟键盘那样开发出虚拟按键，但光滑的屏幕上毫无触感，因此和真正的游戏机玩起来也是天差地别。正是这个不起眼到被很多玩家无视的按键系统，在iPhone引发的智能手机革命大潮中，掌机才没像传统的多媒体播放器以及中低端数码相机等那样被淘汰，牢牢守住了阵地。





▲掌机标配的按键系统为其守住了核心游戏的阵地。

尽管如此，形式仍然不容乐观，虽然任天堂在为3DS直降1万日元的策略生效后引爆了销量，但连年的赤字还是让人看得为之担心；而Wii虽然一度夺回了霸主地位，但在最后的日子里却在PS3和Xbox 360的激战中跌入到冰点，新的Wii U则重回NGC时代缺乏第三方支援的尴尬——而且和NGC时代不同，同样的第一方品牌，所带来的销量远不及NGC时代，某个大作的诞生经常是游戏热卖而主机销量无任何带动，这意味着FANS已经买了机器，而扩展新用户却步履维艰。起码现在来看，Wii U的推广计划并不成功。

2013年末，美国任天堂总裁雷吉在接受采访时提到，尽管任天堂的游戏最适合在任天堂的设备上玩，但任天堂也一直在做移动平台的实验，不过这种实



▲APP的《口袋妖怪全国图鉴》，其实可以看作Pokemon较大的一次擦边球。

现更多是市场营销上，而非让任天堂的游戏跨平台。雷吉也直言，手机游戏的低价会导致任天堂缺乏基本的盈利，毕竟在手机游戏市场上，这种低价模式下也很难有公司保持长期盈利。尽管还是否认了向手游平台进军的传言，但语气已经不是像3年前岩田聪在股东大会上那么一口回绝了。

而就在这个时候，Square Enix、Capcom等老牌日本游戏厂商，都已经或早或晚地在手机游戏平台上进行了尝试，或者进行自家大作的移植，或者开发社交游戏，这些厂商都是第三方厂商，在哪个平台上出都无所谓。但任天堂不一样，这个老牌的游戏厂商从1983年的FC开始便是硬件大厂，是规则的制定者，以及平台权利金的收取者。若在智能手机平台销售的游戏，不仅游戏定价要跟着一众手机游戏走调低数倍，更要将销售收益的30%交给苹果或谷歌，这对于一向收取其他厂商权利金30年的任天堂显然更无法接受。

但在智能手机普及的几年中，还有更让人不得不面对的事实，就是新世代智能手机不光对潜在的高中游戏玩家市场形成强大分流，更在孩子们中进行市场争夺，非核心玩家的家长带着孩子们去选择电子娱乐设备时，面对造型新颖、画面大而清晰的平板，和造型传统、画面明显差出不少的掌机，大都会选择平板，尽管很多孩子听说甚至看过专门玩游戏的“掌上游戏机”，但已经没有很强烈的好奇感了。

而这种危机，甚至超越了操作方式带来的核心市场的固守——老玩家因为家庭和工作的压力而逐渐退出，若不及时补充新玩家，那么将会出现玩家上的断层。这种威胁在家用机上并不大，欧美厂商的崛起令整个家用机市场迅速全球化，面向欧美年轻人的家用机大作动辄数百万的销量让家用机市场迎来了新一轮的稳步发展；而掌机，在日式游戏本身失势的时代，除了成为众多日本厂商们最后的温床，也面临着来自智能手机领域从根本上分流的断流威胁。

2014年初，香港的投资人再度发邮件劝任天堂出手机游戏，首先称自己是玩《马里奥》长大的玩家，但也分析如果出智能手机平台，那么其收益会大增。如果不想将任天堂的大作陷入和一众小制作卖得同样低价去争风，也可以实行内购，这样收益会增加得超乎想象。而就在2014年1月末召开的任天堂经营方针说明会上，会议的整体基调依然是推广硬软一体的政策，而对于智能手机则采用利用智能手机平台的便利性现来增强注册用户间的联系。而对于是否在智能手机平台上出游戏，岩田聪则说：尽管许多人希望任天堂的游戏能够移植到手机或平板等平台上，但对于任天堂的目标来说，该举措十分难。”这句话引起了不同的解读，一方面有人认为任天堂再度否定了推出手游，只不过语气更委婉；但也有人认为，这其实是一种暗示，意味着只要克服了困难，便可进军手机游戏。

2014年11月21日，3DS平台的大作《口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石》发售，再度不出意外地热卖，而Pokemon的社长石原恒和在接受采访时曾不避讳地提到，其实Pokemon也考虑过在智能手机上推出《口袋妖怪》，此前Pokemon也以图鉴、音乐小游戏、卡片对战软件等形式在APP上打擦边球。尽管任天堂对此睁一只眼闭一只眼，但在大作上任天堂是毫不松口的，Pokemon的三大股东中，任天堂是实际持股最多的、具有决策权的一方，因此只要任天堂不松口，Pokemon在智能手机平台依旧是擦边球。

最终，一年后的2015年3月17日，任天堂召开发布会突然宣布，正式与手游厂商DeNA以交换股权的方式达成战略合作。其合作的主要项目是放开包括任天堂知名角色在内的任天堂知识产权，用来共同开发运营智能设备的游戏应用。

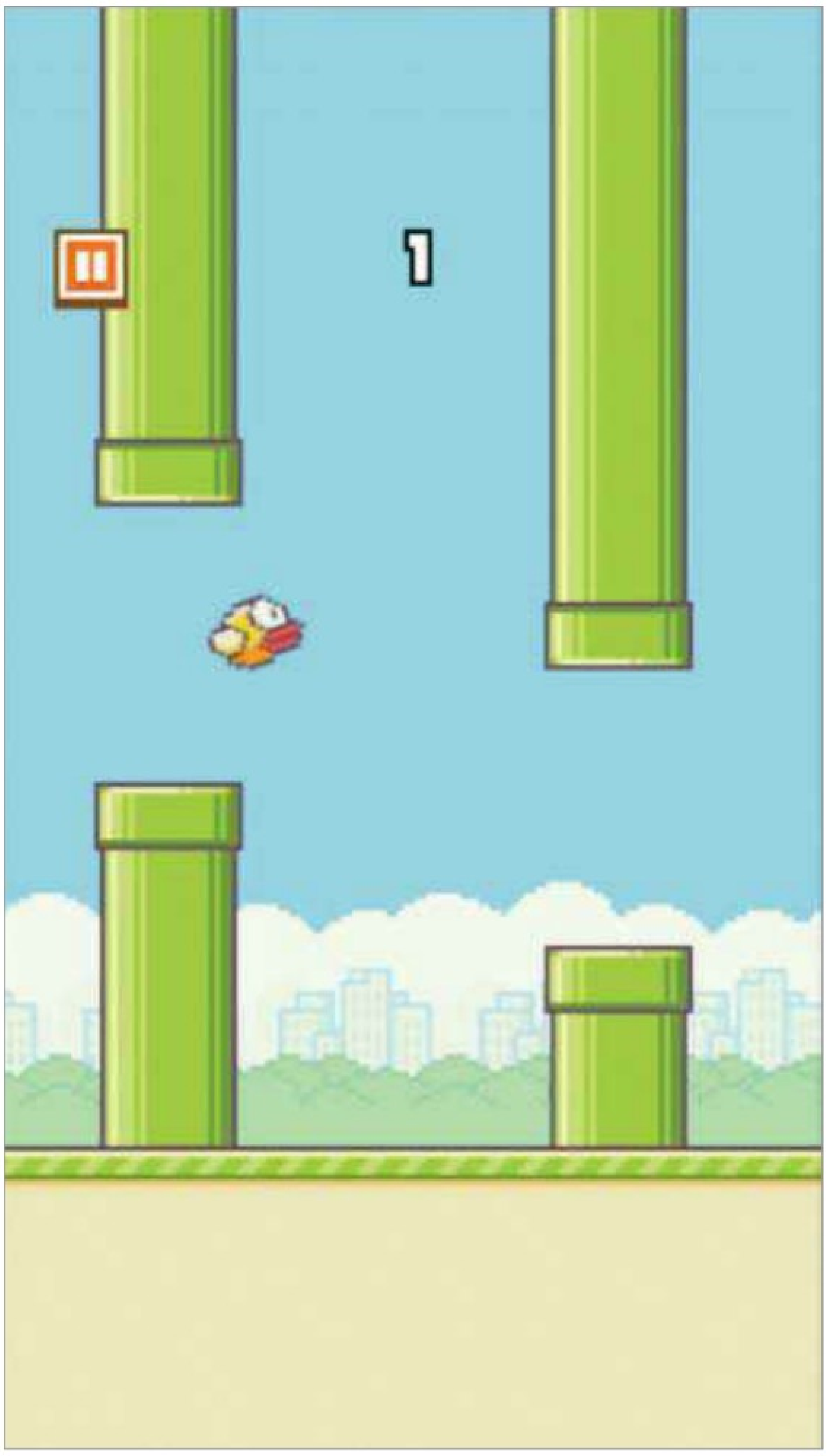


▲石原恒和，原本就是任天堂子公司的社长，结合最近接连两款内购《口袋》游戏上架，不难猜到石原恒和接受采访时应该知道了总部的方向。

除了换股以外，任天堂还在此次发布会中公布了新主机代号和未来发展计划，以及全球范围的PC、智能手机、平台等多平台推广全新的会员服务。值得一提的是，虽然任天堂依旧坚称不会开发移动游戏产品，但与DeNA达成换股协议后，会放开包括任天堂知名角色在内的任天堂知识产权，用来共同开发运营智能设备的游戏应用。同时提到了正在开发中的主机NX。

手游、内购与DLC

手游，就是手机游戏。不过在当今这个时代，手游已非早年《贪吃蛇》以及后来彩屏手机上那些游戏甚至N-Gage的专门的游戏，现在我们说的手游指的都是在APP模式下主要诞生自苹果和安卓手机平台的那些手机游戏，这些手机游戏要么免费或低价，要么大制作以内购方式运营，前一种靠下载量来赚钱，因为游戏简单所以工作室甚至个人就可以完成，只要创意够新颖说不定就火起来了，《Flappy Bird》便是其中的典型；后者则需要大公司来进行有序的团队分工制作，投入虽然大然而一旦运营成功便收入颇丰。



▲个人开发的《Flappy Bird》，上架期间为开发者带来每天5万美元的收入，也成就了现代APP模式下的个人成功范例之一。

而在传统游戏领域，一种名为DLC的模式也渐渐地被推广，DLC是Downloadable Content的简称，意为追加下载内容。在很多人看来，DLC是把原本完整的游戏拆开卖的不厚道行为，而有的厂商也的确是这么干的。其实这种方法可以追溯得很远，一般人普遍认为这种做法源自于初代的《口袋妖怪》，这个其实挺冤枉，因为《口袋妖怪》的两个版本是可以互相交换精灵的，而厂商如此设定的本身也是旨在提升玩家们的交流交换乐趣而非让小孩子们去买两个版本，反倒是后来增加新要素的资料篇有点现代DLC的性质，即在维持原作完整性基础上，额外增加的新要素。

而与这种原作完整度相对应的DLC，大概要数“《无双》系列”的“猛将传模式”，这种模式是在游戏正式版本发售半年后，推出增加了新武将、新战场和新武器的资料篇，早期都还不错，但是越往后给《猛将传》留后门的意图便也越明显起来。不过很多新的《无双》已经没有了《猛将传》的设定，像《塞尔达无双》更是完全用DLC模式取代了《猛将传》。



▲《塞尔达无双》，完全用DLC模式取代了“《无双》系列”传统的《猛将传》。

可以说，在传统游戏领域，厂商们也都在尝试着额外收费。但这种和本体免费的内购类型比个还是天差地别，甚至任天堂曾发表声明，称任天堂的游戏不会因为DLC而影响游戏的完整性，并对旗下的工作室和第二方厂商提出必须保证游戏本体完整性的要求。因此在支持最新的Amiibo的《任天堂全明星大乱斗》中，我们看到Amiibo在游戏中处于一种非常尴尬的地位，这和“保证游戏完整性”有直接关系。

而在2015年2月18日配信的《口袋抓取方块》，则让人再次感受到了事件的扑所迷离——有《电波人RPG FREE》在前，《口袋抓取方块》并不算是任天堂第一款本体免费的内购游戏，但是引起的轰动却非常大，毕竟《口袋妖怪》的招牌在这。虽然在开发下载初期被发现浏览器漏洞导致的不花钻石消费的BUG，但发现后便立刻修复，堵住了浏览器BUG的同时，官方也举行了100万下载达成庆祝活动，而除了庆祝活动配信的道具，玩家本身也需要连接e商店进行更新等，所以玩家们普遍选择了把东西购满后升级的做法。不过这其实是该游戏刚刚运作的开始，除了新增关卡，像MEGA卢卡里奥、MEGA水箭龟这样的前5万名得道具的活动，同样也会吸引玩家购买大量钻石。某种意义上说，这个可以看做是另一种形式的PVP（Player VS Player，玩家对玩家）。分段开放游戏、举行PVP活动等运营方式，任天堂竟然运用得意外成熟。

很显然，这种成熟的运作方式很难是任天堂这种一直坚持传统游戏的厂商自己能想出来的。而和DeNA达成战略合作的消息公布后人们才知道，任天堂已经有了长于运营手游的合作伙伴。因此在最新的《大家的口袋妖怪大乱斗》这款同样是本体免费的内购游戏中，我们更看到诸如类似限定优惠，以及与抽卡抽扭蛋系统类似的赌博轮盘系统。看得出，由于和手游领域大厂DeNA的合作，让任天堂在内购游戏的运营上一开始便有了相当高的起点。

不过在合作中任天堂也特别强调，依旧会以提供乐趣为首要目的，手游也好、内购也好，都是不同的娱乐提供形式和销





▲最近《口袋妖怪》的两款衍生新作都采用了内购形式，大概是任天堂也有意让旗下这个掌握着金字招牌的非全资子公司Pokemon率先试水。从百万下载量的达成时间来看，还是相当成功的。

售形式，那种贪婪地刺激玩家去不断充值的事情任天堂不会去做，因为这样会直接损害任天堂最大的资产——游戏角色的品牌形象。事实上我们在游戏中也的确能体会到，无论是《口袋抓取方块》还是《大家的口袋妖怪大乱斗》，其实都可以坚持不课金而一路打下来，无论是前者所需的金币和体力，还是后者的钻石，都有多种方法获得而并非一定充值，只要耐心等候即可，然而一旦充值，会有种“果然花了钱才爽”的感慨。其中《大家的口袋妖怪大乱斗》更给出了3000颗钻石的上限。尤其值得称道的是，即便是玩家课金购买了道具，游戏玩起来依然不是无脑爽快，而依旧要在紧张中去或步步为营、或分秒必争中去操作，最后当完成任务时，其成就感依旧是非常高，这在今天的内购游戏中尤其难得。

说到这里这篇文章便结束了，在结束之时笔者脑子里无论如何总挥不去一个历史人物——宋襄公，这位春秋五霸之一的君王，在被孔老夫子称为礼崩乐坏的时代，因为坚守道义和仁义到迂腐而被后世嘲笑。而任天堂从兢兢业业经营30年的传统游戏市场，带着对自家IP保护的谨慎和传统市场的游戏制作理念，到完全另一个世界的手游市场，与坚持先周礼仪的宋襄公似乎颇有些相似，也因此不免让FANS担心：一来担心其坚持的理念在手游市场中吃不开，二来则担心在手游市场处处碰壁后放弃初心随波逐流、进而一众人气角色成为抢钱工具。不过任天堂毕竟是一家固执但关键之时懂得求变的厂商，回顾任天堂从花札到世界级的游戏厂商，其每次进步无不是在突破和变革中完成。此次走出手游这一步，虽然不知道结果会如何，但是在现在已有的内购游戏上看，任天堂的确实现着赋予玩家快乐并让玩家不过度课金的承诺。也更希望任天堂能早日破局，在完成双轨制转变的同时，依旧继续以打造角色品牌价值和乐趣为宗旨，将传统游戏的乐趣也一直传承发扬下去。



▲包括一众口袋妖怪在内的任天堂人气角色，在全新的手游市场，能保持住一直以来的人气吗？

《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》制作人访谈

译/库玛

解析芳缘地区的「丰饶」，以制作不同价值观「共存」的游戏为目标



《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》
制作人
增田顺一 MSUDA JUNICHI
Gamefreak株式会社 取缔役 开发本部长

《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》
导演
大森滋 OHMORI SHIGERU
Gamefreak株式会社 开发部

集合年轻一代开发者的能量所创造出来的作品

——《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》（后文简称《Ω红宝石·α蓝宝石》）是在增田先生担任制作，大森先生担任导演的体制下开发出来的吧？

增田：本次的《Ω红宝石·α蓝宝石》是大森首次担任导演一职。我是以制作人的身分在2012年11月21日这天决定启用他当导演的，这是原作《红宝石·蓝宝石》发售10周年的纪念日，于是我选择在这一天向大森表明了希望他担任《Ω红宝石·α蓝宝石》导演的愿望。

大森：我那时身为《口袋妖怪X·Y》的计划总监正忙于游戏的开发。就在那时我被叫去了会议室并被增田问到是否愿意担任《Ω红宝石·α蓝宝石》的导演，虽然我马上就接下了这个活，但事后仔细一想《口袋妖怪X·Y》（后文简称《X·Y》）还在开发中啊（笑）！于是即便我意识到还有《Ω红宝石·α蓝宝石》在等着我，但还是必须先集中精力完成《X·Y》的工作。

增田：制作人的工作首先是要把游戏构想和团队成员组成的意见告知大森。而所谓的游戏构想就是描述游戏的整体印象——具体来说就是将《Ω红宝石·α蓝宝石》与《X·Y》的联系，以及游戏的大致感觉传达给大森。而除此以外的工作，包括游戏质量的把控等事务我就全权交给大森处理了。

大森：我担任导演后在增田的构想中加入了一些自己的创意，并从开发伊始到游戏测试阶段负责了本作所有相关要素的指导工作。

增田：我和大森的年龄刚好差了一轮，他进入Gamefreak后参与制作的第一部作品就是原作《红宝石·蓝宝石》。

大森：那个时候虽然还是个新人，但芳缘地区的地图设计基本都是我独自完成的，因此芳缘地区的地图完全印刻在了我的脑海里，此外我还负责了游戏中通信相关的电视节目和记录的开发工作。由于参与到了许多环节中，当时的我完全处于一种无法自拔的工作状态中。能以导演的身分参与到这部与我渊源颇深的作品的重制中来，真的是做梦也没有想到。

——增田先生启用大森先生担任导演的理由是什么呢？

增田：最主要是希望让年轻一代来担任导演。我认为像大森这样参与过《红宝



石·蓝宝石》的开发，并在当时深入玩过游戏的开发人员一定会对其抱有很多想法。比如可能会指出更改某些要素会让游戏变得更为有趣，因此十分具有参考意义。基于这样的考虑，我组建了一个以大森为首，由玩过《红宝石·蓝宝石》的年轻工作人员所组成的项目团队。但由于这是大森第一次担任导演，我预想到他可能会非常辛苦，因此尽可能地对他进行了协助。比如在游戏开发的初期阶段，我将《红宝石·蓝宝石》的世界观、设定和说明书等资料全部交给了大森，并将我对芳缘地区的灵感来源——九州的一些想法告诉了他。

大森：我原以为自己对《红宝石·蓝宝石》的内容已经足够了解，但当我看了增田递过来的12年前的企划书时才第一次意识到不少内容原来还有着另一层含义。由此我也意识到进入Gamefreak12年后，自己也成长了不少啊。时至今日我才深刻理解到增田担任原作导演时真正想要在《红宝石·蓝宝石》中想要完成的东西。于是我结合了增田先生的理念，以及当时我认为游戏可以进行改良的内容，然后将这些想法落实到了《Ω红宝石·α蓝宝石》的开发中。

贯彻作品始终的关键词就是相异价值观的“共存”

——大森先生想在《Ω红宝石·α蓝宝石》中表现出什么样的理念呢?

大森：《红宝石·蓝宝石》是“《口袋妖怪》系列”面向GBA平台发售的首部作品。此前的“《口袋妖怪》系列”主要面向的是黑白点阵画面的GB平台，因此我一直在思考，增田先生当时想在增加了颜色数量和对比度的GBA上表现出什么样的内容。《红宝石·蓝宝石》的主题之一是“丰饶”，这也是游戏的一个关键词。我反复思索着在如今这个时代，怎样样的事物可以和“丰饶”一词联系起来，于是便想到了“共存”这个



词。让不同的价值观得以同时存在就象征了“丰饶”。拥有不同价值观的人能够彼此认同—我相信创造出这样的世界就能体现出当今的“丰饶”，于是决定将这个词作为本作的主轴。

——《红宝石·蓝宝石》中集合了华丽大赛和秘密基地等多种要素，丰富的玩法也响应了“共存”这个词。

大森：“共存”这个主题不仅体现在了剧情上，也在各种各样的玩法上有所反映。除了华丽大赛和超级秘密基地外，本作新追加的口袋导航等内容中也融入了“共存”的要素。通过图鉴导航玩家可以一边寻找路上的口袋妖怪，一边进行冒险旅程。通过电视导航则可以了解其他玩家的游戏状况。于是当各种各样的玩法结合起来后，从它们的相乘效应中就会衍生出“共存”的概念。

——增田先生您多久会去检查一次作品的完成情况呢？

增田：在开发的后半段我会经常去检查进度，但中途几乎没怎么去检查过。而且我只要去巡查过一次就会不由自主地说很多（笑）。具体来说就是本作开发经过了半年后我去试玩过一次，然后将留意到的地方写成了邮件，并声明虽然这些地方我比较在意，但究竟要不要更改还是需要由大森来决定。

大森：读了增田的邮件后我才发现原来还可以从这些角度来看这个游戏。在跟其他开发人员进行商量，并核实了进度后才决定了要不要对这些问题进行更改，不过只要是对游戏质量有促进的意见我们全部都有采纳。



突破原作框架的本作

——在玩了《Ω红宝石·α蓝宝石》后增田先生有怎样的感想呢？

增田：我觉得游戏的质量非常高。有原作在前的作品重制确实会让开发人员大伤脑筋，并且由于玩家们对原作抱有很深的情怀，当自己以前玩的RPG在经历重制并重新发售后，他们都会希望原作的优点能被最大程度地保留，比如音乐的插入只要是有少许变化都有可能导致违和感。因此要留下什么，改变什么？这样的考量对开发人员来说就是一个难题。而本作完美地解决了这些问题，团队制作出来的内容不仅质量上乘，短短1年的制作期想必也让他们吃尽苦头。因此我个人对于他们出色的工作完成情况感到非常满意。

——大森先生，您听了增田先生的刚才的发言后心情如何？

大森：非常开心，因为增田很难得如此直接地表达他的想法（笑）。

——增田先生曾说过重制原创度较高的作品有着不小的难度，但官方攻略书编辑部的编辑们都认为本作几乎可以算作是一部

层次丰富的新作。

大森：开发《Ω红宝石·α蓝宝石》期间，我认为最重要的就是将当时的一些感受再度重现。第一次玩《红宝石·蓝宝石》时，看到黑白点阵的《口袋妖怪》变为了彩色画面的那一瞬间所涌现出的感动让我至今难忘，于是想让当今的玩家也感受到我那时体会到的冲击。因此开发时我一直在思考如何再度制造出第一次看到口袋妖怪们生存在五光十色的世界中的感动，并努力寻求在不磨灭原作优点的前提下创造出新事物的方法。而结论之一就是让玩家在游戏中与野生的口袋妖怪进行接触，这种接触是一个非常重要的要素，它能让玩家们重新想起与野生口袋妖怪相会的感动。

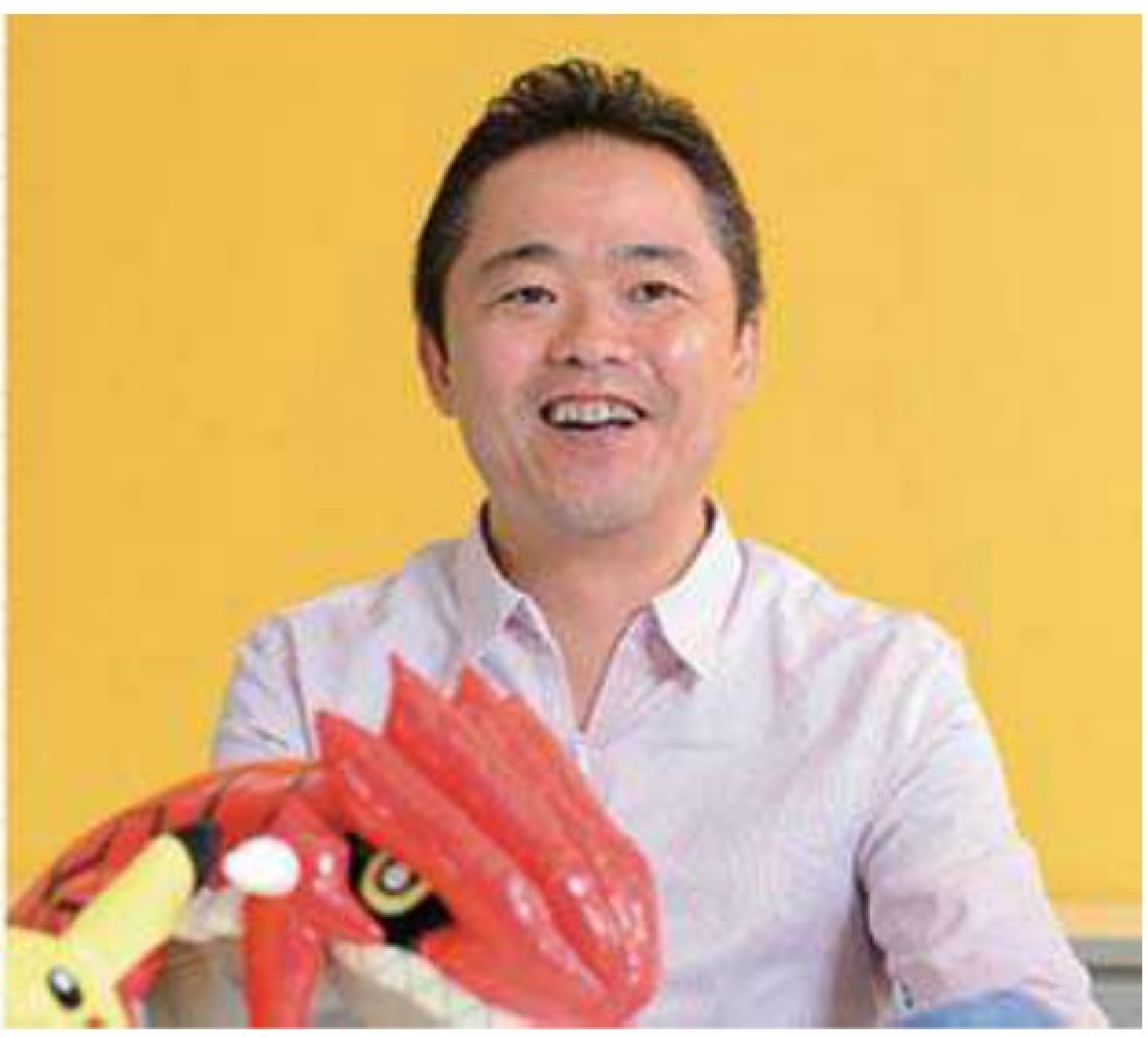
——在路上和洞窟里行走的时候，点击下画面选择图鉴导航，就可以看到点阵画风的口袋妖怪。在这个要素的设置上也感受到了大森先生对《红宝石·蓝宝石》所抱有的爱。

大森：点阵图的设置是有意的，这样可以让玩家们对原作和本作进行比较。比如在路上寻找野生口袋妖怪时，只要点选下画面选择图鉴导航，口袋妖怪和道路都会变成点阵风。原作在GBA平台上所展示出来的就是这样的画面，然后将其与现今3DS上图像丰富的画面进行比较，就可以让玩家们直观地感受到从原作到本作的变迁。倘若玩家们在一边冒险的同时也感受到游戏在表现力上的进化的话，我会感到非常高兴。

引导玩家与野生口袋相遇的图鉴导航

——接下来聊一聊《Ω红宝石·α蓝宝石》新要素的相关内容吧。图鉴导航不仅可以让玩家享受与野生口袋妖怪相遇的乐趣，还能激励他们完成口袋妖怪图鉴的收集。

大森：在《红宝石·蓝宝石》中，当角色行走在道路上时会听到口袋妖怪的叫声，图鉴导航就是从这一点发展而来的。比如



当人们进入森林中时，会听到不知从何处传来的鸣叫声，这时就会感受到生物的存在——我们想在游戏中表现出的就是这样的氛围。并且为了让这个要素更具有《口袋妖怪》的风格，我们设计成玩家可以通过口袋妖怪图鉴直接确认发出叫声的口袋妖怪的种类和特征。这个要素也能让玩家们体会到在大自然中嬉戏的游戏乐趣。

——接触还能让玩家感受到在自然中生活的野生口袋妖怪的生命力。

大森：接触这一要素是从《Ω红宝石·α蓝宝石》的关键词——“丰饶”和“共存”中想到的。我觉得在抓野生口袋妖怪时的那种兴奋感会借由图鉴的观察模式变得更加强烈。

——有时也会出现小心谨慎地靠近，但由于操作滑杆时比较紧张于是手指不小心滑了一下的情况呢（笑）。

大森：是啊（笑）。我们希望玩家能重视

这种与野生口袋妖怪相遇的兴奋感，因此对这个要素进行了反复的修改。

增田：接触要素的表现实际上是非常难的。如果制作得非常拙劣的话，就看不出口袋妖怪作为一种生物的活力了，这样一来这个以口袋妖怪为主角的世界也会变味。

大森：为了不导致这样的后果，我们非常注重这些细节的调控。

——与野生口袋妖怪邂逅也是《口袋妖怪》中一个非常基本的内容。

增田：走入草丛中，与野生口袋妖怪相遇的这个要素是《口袋妖怪》的基本。在草丛里露出口袋妖怪身体的一部分，然后让玩家小心翼翼地接近它——这个点子作为与野生口袋妖怪邂逅的新形式得到了玩家们的高度评价。

大森：在《X·Y》的卡洛斯地区也可以与数量众多的口袋妖怪相遇。因为玩家们在这一作中已经体会到了与口袋妖怪们相遇的乐趣，所以在《Ω红宝石·α蓝宝石》里就有必要追加新的内容。本作的舞台是芳缘地区，相较卡洛斯地区，生活在这里的野生口袋妖怪的种类有限，为了将这个缺点转化为优点，就需要增加“接触”这个要素。即使一直与同一种口袋妖怪相遇，但随着相遇次数的累积关于这种口袋妖怪的情报也在增加，因此相遇本身就变成了一件非常有趣的事。虽然玩家会经常遇到蛇纹熊和土狼犬等口袋妖怪，但事实上正是这种出现率较高的口袋妖怪才有可能隐藏着不同寻常的特征。有了接触要素，玩家会更加愿意邂逅多种多样的口袋妖怪，然后借此了解到更多关于这种口袋妖怪的信息——我们希望带给玩家这样的游戏体验才创造了接触系统。

——骑在MEGA拉迪奥斯和MEGA拉迪亚斯的身上飞翔在空中，可谓实现了许多《口袋妖怪》玩家的梦想。



大森：这是增田的主意。他说骑在口袋妖怪的身上飞在空中一定会让玩家们开心不已，因此强调务必要将其加入游戏中。在《红宝石·蓝宝石》中有着深海要素，而在《Ω红宝石·α蓝宝石》中除了陆地和海洋外还有着天空场景，于是世界就以多层的形式呈现在了玩家面前。芳缘地区因为已经在原作中出现过，因此骑在口袋妖怪的背上在空中翱翔的这一要素，不仅非常容易想象，也很容易被创造出来。飞在空中时，玩家会发现芳缘地区还有步行或水上移动无法到达的场景。这是因为我们想在游戏中表现出芳缘地区有着不为人知，更加隐蔽的场所的这一特点。

——有没有哪里是想要推荐给飞行在空中的玩家看的呢？

大森：我们想在游戏中表现的是只能从天空中看到的风景。比如从上空眺望熟悉的街道和道路，追赶空中的野生口袋妖怪等，只要玩家能够享受在天空中飞翔的乐

趣就会让我们感到很开心了。请大家前往那些只有飞行才能到达的秘密场所吧，比如能捕捉全国图鉴口袋妖怪或传说口袋妖怪的虚幻之地等。发现了虚幻之地后，请务必和朋友对话，并共享邂逅通信功能。这样一来虚幻之地就成为了一个可以和其他玩家一起共享游戏乐趣的交流场所。

——游戏中的“换装皮卡丘”让人气角色有了十分大胆的形象转变，这也让许多玩家都惊喜不已。

增田：这个点子是在《X·Y》的开发时期成型的。由于这个设定很适合华丽大赛，因此大森决定将其加入《Ω红宝石·α蓝宝石》中。许多人看到这个要素都说被吓了一跳，但我的想法却恰恰相反。皮卡丘是一个被全世界的人所广泛熟知的一个角色，即使变成其他各种各样的外观但还是可以看出它是皮卡丘，所以我们并不担心玩家会误认为它是新种类的皮卡丘。

大森：实际上关于换装这件事我们考虑了很多，也考虑过其他要素的皮卡丘，最后发现将这个要素集中在皮卡丘身上会更有效果，因此造就了“换装皮卡丘”。但是我们不能只让皮卡丘的外观进行变化，而是要让这一要素契合华丽大赛的世界观，于是我们为换装皮卡丘创造出了5种服装。玩家不仅可以享受让换装皮卡丘在华丽大赛中登场的游戏乐趣，也可以将其放入队伍中，带它一起踏上冒险旅程。随着服饰的变化，皮卡丘的技能也会改变，因此玩家的冒险旅程也会变得更加有趣。

——此次的口袋妖怪华丽大赛是基于《红宝石·蓝宝石》的内容制作的，在玩法和战略上也有着很大的变化吧？

大森：为了让当今的孩子更容易上手华丽大赛，我们对其整体都做了改良。让方糖的制作更为简单，并降低了技能连锁在大赛中的重要性。在原作的大赛中只要知道了技能连锁的技巧就可以获胜，不知道则难以获胜，因此在玩法上稍显复杂。于是我们在本作中将其变为了越发单纯的玩法，这样一来更多的人都能体会到华丽大赛的乐趣。



让全世界玩家都能够进行交流的秘密基地

——说起来莉西亚和基利这样的新角色也在游戏中登场了。

大森：在《Ω红宝石·α蓝宝石》中，集合了冒险和收集图鉴等多种玩法，为了传递出这些要素的魅力，各种各样的向导角色便在游戏中登场了。其中的秘密基地向导是基利，口袋妖怪华丽大赛向导则是莉西亚。莉西亚这个角色在这之中也显得尤为重要，因

为玩家在大赛中的目标就是要比她更有名，这让她有了一份明确的职责。

——在《Ω红宝石·α蓝宝石》中，秘密基地作为一种交流手段可以迅速带热游戏的氛围呢。

大森：《红宝石·蓝宝石》时期，玩家为GBA接续了专用通信电缆后就可以和朋友联机。但是本作是通过网络进行情报交换的，于是我们设置了电视导航这个要素，通过电视导航全世界玩家的秘密基地和他们的相关情报都会在节目中播放。

——在秘密基地中玩家可以建立自己的小群体，这让不少人想起了自己孩童时代的回忆。

大森：将其他玩家秘密基地中的人叫到自己的秘密基地并与其成为同伴，就可以建立自己的小群体。并且在多次造访自己的秘密基地后还可以让队里的成员使用得意技，这些得意技有着各种各样的便利效果，可以让队员彰显出自己的能力。秘密基地可以通过生成QR码与其他玩家共享，因此请利用这个系统和远方的玩家一起享受游戏的乐趣吧！



《X·Y》与《Ω红宝石·α蓝宝石》的渊源

——在《X·Y》与《Ω红宝石·α蓝宝石》这两部作品中，收集全国图鉴的口袋妖怪这一要素的设置有着划时代的意义，并且让玩家也有了完成全国图鉴收集的强烈动机。

增田：设计和演出传说口袋妖怪的出现场所特别花费精力，并且这也是一直困扰我们的重头内容。此次虽然出现了许多传说口袋妖怪，但在芳缘地区出现如此多的传说口袋妖怪其实是一个不可思议的现象，而想出针对这一现象的合理解释就需要特别花心思。骑在MEGA拉迪奥斯和MEGA拉迪亚斯的背上翱翔于空中，是为了达到传说口袋妖怪的所在之地——这个设定是比较有说服力的，并且也极富梦幻感。《Ω红宝石·α蓝宝石》虽然是基于原作改编的，但我们希望这个游戏能让初次接触游戏的人也乐在其中。《X·Y》与《Ω红宝石·α蓝宝石》有着对等关系，因此先玩《Ω红宝石·α蓝宝石》的人接着玩《X·Y》也可以完成全国图鉴的收集，也就是说《X·Y》与《Ω红宝石·α蓝宝石》是共存的。希望玩家能够入手这两作，感受多种多样的游戏乐趣。

——Gamefreak近几年几乎以每年一作的高频率在发售“《口袋妖怪》系列”的作品，请问这是基于一个什么原因呢？

增田：Gamefreak十分幸运能聚集到许多优秀的开发人员。像《X·Y》这样的彻头彻尾的新作虽然是由我来担任导演，但续

篇就可以放心地交给其他导演了，《口袋妖怪 黑2·白2》是海野隆雄担任导演，《Ω红宝石·α蓝宝石》则是大森。将游戏全权托付给导演也是为了让其能够创作出自身所希望的作品。导演一职虽然伴随着责任，但反过来看也有着自由的开发环境。Gamefreak以每位导演为中心凝聚起整个团队，再最大限度地注入活力，希望以此能创作出有趣的游戏。高速的游戏开发会影响到质量，虽然越花时间游戏的质量会越高，但如果下一部作品需要花费3年才能推出，那么我会怀疑这种做法是否适合当今这个高速的时代，我希望新作推出的时间能恰好符合玩家们的期待。反过来说，如果新作开发的时期确定为1年的话，那么就要明确需改良和保留的地方，然后在这1年时间里尽力而为。

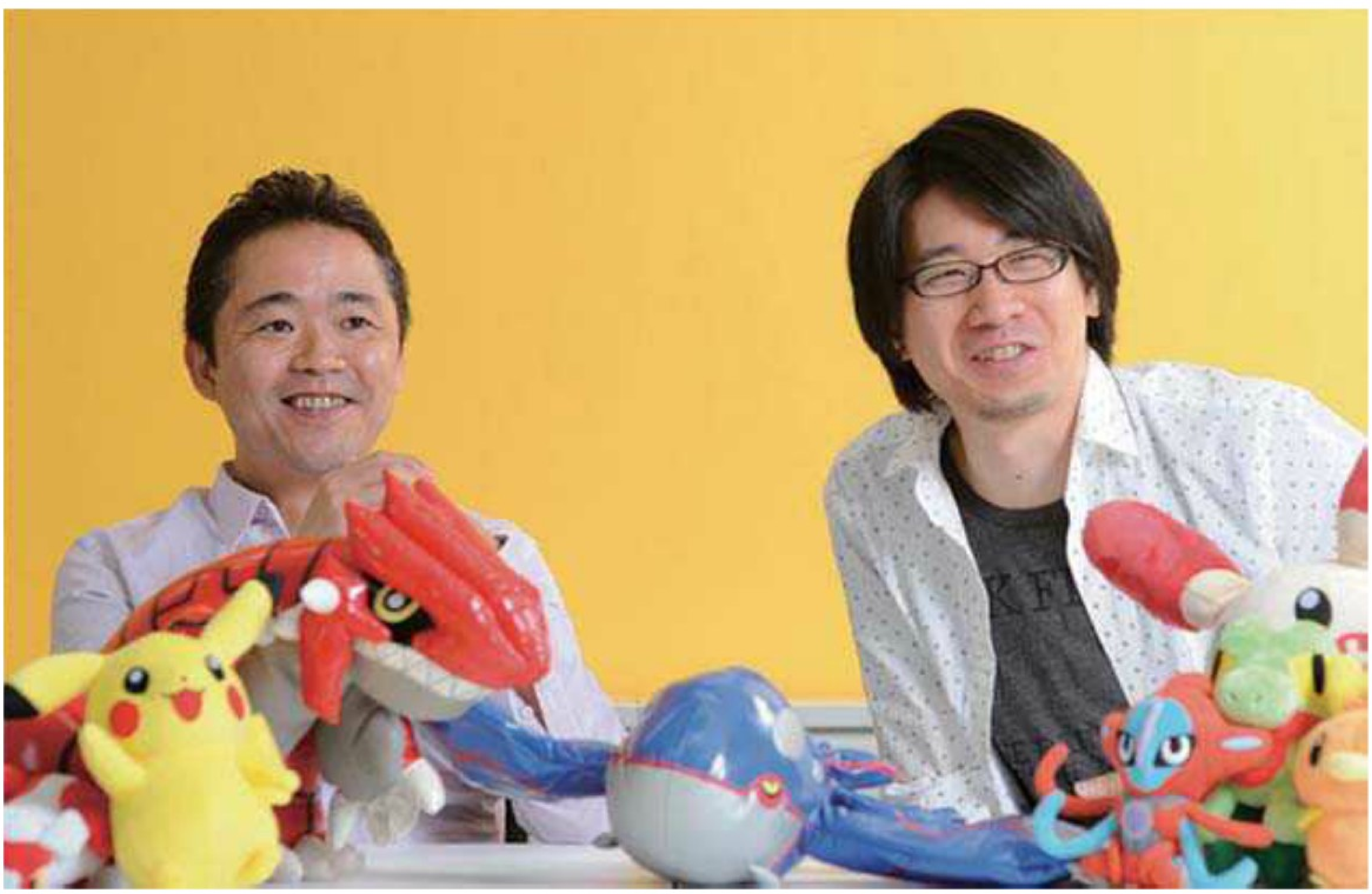
——是因为《X·Y》与《Ω红宝石·α蓝宝石》有着共存关系，所以才需要相隔一年再发售么？

增田：是的，希望玩家通过这两款作品完成全国图鉴的收集。并且，《X·Y》中的卡洛斯地区是以法国为灵感设计的，《Ω红宝石·α蓝宝石》中芳缘地区的灵感来源则是九州。就像日本与海外各国的关系一样，我们希望玩家在《口袋妖怪》中也能感受到各种各样世界观的共存。

——希望玩家在《Ω红宝石·α蓝宝石》中如何享受游戏乐趣呢？

增田：这是一款融合了怀旧情怀和创新要素等多方面内容的有趣游戏，比起只花一点时间的浅尝辄止，玩家肯定希望能够更加深入地融入到游戏当中，为了响应这个需要，我们制作了这款在内容上值得挖掘的作品。

大森：本作和《红宝石·蓝宝石》的剧情有着很大不同，希望玩家之间能就这些不同之处一边进行交流，一边享受游戏的乐趣。并且游戏中还有许多需要深入了解后才会首次发现的谜题。总的来说，只要玩家能够长时间享受本作带来的乐趣，那么对我们这些开发者来说就已经是无上的光荣了。





首藤刚志谈《口袋妖怪》

文 / 首藤刚志 译 / 库玛

第 23 回 《口袋妖怪》事件的相关者们

《口袋妖怪》（后文简称《口袋》）事件之后举行的剧本讨论会上，与会人员之间只能看见彼此郁闷的表情。

事件第二天打来电话的人这样说道：“关于这个事态，制作方和电视台会采取一致的应对措施，如果有媒体相关人士来采访的话，请不要针对这个事件发表个人的看法。”并且电话里的人还让诸位编剧暂时停下刚开始写的剧本，剧本讨论会上也对这些要求进行了确认。

但是，有的剧本已经写好了，分镜和作画的工作也已进行了一半。

动画剧本从定稿开始到动画的制作完成需要花费 3 到 4 个月的时间。作品如果已经开始制作，经手了许多人，并产生了相应的花费，就不可能立刻中止制作。

针对这一情况，动画制作人说道：“我们这边会采取措施的，编剧们暂且不必在意……”但不知为何在会议上大家对这个突发事件表现得比较茫然，具体的情况的我也记不太清了。总而言之，《口袋妖怪》的动画停止播放了，即使是制作完成的剧集也无法继续播放。当时并不清楚是否能够在电视以外的渠道播放，但即便如此《口袋》工作人员还是要把已经开始制作的剧集做完。

无论如何，事情已经发生，现在无论说什么也无法挽回了。事件的原因现在还不清楚，被害者的情况也尚不明朗。在剧本讨论会上，想必谁都不愿意谈论这个事件吧。事实也确实如此，会上完全没有关于这个事件的任何发言。因此，那个时期的《口袋》相关人员们各自究竟是怎么想的，我也不清楚。

写那一集的编剧在事件发生后被某个人安慰道：“这只是运气不好。”，那个编剧事后说：“被人这样安慰一点也没有觉得舒心，他不知道提到这件事对我来说是多么的痛苦。”——说出这句话的时候，这位温和的编剧脸上少有地露出了怒色。

由于不知道《口袋》动画今后会如何，因此剧本讨论会也随着动画一起中止了，那时我也不知道什么时候才能再度执笔剧本。



▲《口袋》以儿童为主要受众群体，因此事件中出现的受害者也多为儿童。

新闻曾报道过这个事件中出现过病情比较严重的受害者，但所幸的是并没有出

现死者。不过那时事件仅仅才过去几天，还不知道是否会诱发后遗症，因此大家谨慎言论也是理所应当的。不过那时有的人因为深感不安会私下发发牢骚，而有的怨言被别人泄露了出去也是没办法的事。

迄今为止，《口袋》动画的收视率和人气都处在上升状态，那个时候没有人满足于现状，大家都希望这部作品能够更进一步。而推动其更进一步的一个方式就是让战斗场景变得更加华丽——而这个做法也是上层传达下来的指示。

“如果比当时诱发事件的那个战斗场景效果做得更华丽的话，恐怕还会引发更多人受害，并导致更加严重的后果。”这句话虽然是不对的，但事件发生后制作人为了安慰参与制作的相关工作人员，还是不经意地说出了类似于这样的话。《口袋》动画制作的负责人总导演也一脸沮丧地惶恐度日，他叹着气说出的那句不像是开玩笑的话让我迄今都难以忘怀。

“我说不定会因为业务过失罪而被抓起来……”

我当时本想立刻宽慰他道：“不用担心，不会这样的”，但终究没有说出口。

所谓的业务过失罪是指执行工作的人明知会对他人造成伤害，最后导致过失的情况，只有符合这个条件才会被定罪。无论是总导演还是其他人都没有想到《口袋》动画会对人体造成伤害，因此是不会被定罪为业务过失的。迄今，没有任何人想到《口袋》会对人的健康造成不良影响，想必也不会有人针对此次的事故进行起诉。而且就算有人起诉，我认为也不会胜诉。毕竟我写过不少剧本，这点法律常识还是有的。

但是我在当时即使把这些话告诉总导演，也不会对他起到任何的安慰作用。反而会被认为“首藤先生你担任的是系列构成所以才能如此冷静，毕竟人不会因为读了剧本而晕倒。”

总的来说，总导演担心的其实并不是自己会否被定罪，而是《口袋》动画居然会让人晕厥——这给他造成了很大的打击，而我个人的想法也和他差不多。作为动画基础的剧本是我在负责，因此我也是有责任的。而《口袋》动画的相关人员或多或少可能都带有一种这样的心情吧。

这场弥漫着郁闷气氛的剧本讨论会结束了，在分别之际我对总导演说：“发生这种事也是没办法的。”总导演听后沉默不语。

我是为了安慰总导演（当然顺便也安慰一下我自己）才说出这句话的，但总导演是如何理解这句话的我就不太知道了。不过现在回想起来，我觉得自己当时还是选择沉默不语比较好，因此十分后悔。

在那之后的一段时间，就自然没有举行剧本讨论会了。

媒体（部分媒体除外）只针对观众收看《口袋》动画后昏厥一事一直在谴责《口袋》。这些没有看过动画也没有玩过游戏的人，对于只要是冠以了《口袋》名字的事物都会不明所以地加以批判。

下文提到的都是我听说的和媒体报道的事，真实的情况可能会有微妙的不同。由于《口袋》相关工作人员都是处于不同的立场来看待这个事件的，因此这个微妙的差异也可能是形形色色。

媒体对《口袋》做无谓的抨击是不负责任的，而且抨击的根据大多也不清不楚。这些人对所有带有《口袋》名字的东西都恶言相向。明明事件后我们应该倾听的是被害者的声音，结果这些最重要的信息反而没有出现在媒体报道中。并且相较事件本身，媒体对《口袋》热潮的批判居然最为激烈。

播放《口袋》的电视台努力地向媒体道歉并致力于追查事件原因，此外相关人

员也去医院探望了受害者。制作《口袋》游戏的公司那时想必也陷入了惊慌之中。对游戏制作方来说突然发生了如此可怕的事件，而这个事件的影响可能会持续1年半以上，甚至还可能继续持续下去。出现了如此出人意料的事态，《口袋》游戏自然也脱不了干系。于是游戏制作方立刻准备了回应声明——“《口袋》的动画和游戏的表现形态是不同的，此次的《口袋》动画事件和游戏无关”。但即便发表了这样的声明，任谁都清楚动画产生的负面影响势必会影响游戏。原本，将游戏动画化这件事并没有获得所有游戏制作担当者的认同。毕竟一旦动画无法大热，那么就会牵连到游戏的人气，这样一来游戏不仅无法发挥出自己本来的实力，其受欢迎的时期也会缩短——迄今，像这样动画不受欢迎，然后阻碍了游戏销量的前例也有一些。



▲制作质量上乘的《口袋》动画掀起的“《口袋》热潮”也带动了游戏的销量。

而且不仅游戏如此，漫画产业也是一样的。

暂且不说那些连载完结的漫画，正在连载中的人气漫画也会因为劣质的动画导致人气跌落甚至被腰斩。因此在将人气漫画改编为动画时，连载该漫画的杂志编辑部就会特别地谨慎。如果动画的质量很好，那么动画和漫画都会爆发出人气，并相互促进。质量很糟糕的话则会给双方的人气减分。

而原作粉丝也会对漫画改编抱有较多的疑虑。看惯了的角色被附加上声音和动作，就可能会破坏其在原作粉丝中的形象。并且对剧本和故事的改编更是有可能招致粉丝的反感。





▲虽然漫画的真人改编在日本已是一股风潮，但能像《交响情人梦》这样高还原的并不多见。

人气漫画在被改编为动画时，动画方面需要仰仗原作的人气，这对原作方来说其实有着不小的风险。而将漫画改编为真人连续剧或者电影的话，由于角色是由真人来扮演的，即使对故事和作品本身的印象稍作改变，观众能理解，原作的粉丝也能接受。因此漫画的真人化改编失败的风险要小一些，甚至不少人还会因为看了真人版才会去读原作漫画。有的原作粉丝也会对喜欢的作品究竟会被改编成怎样的真人作品而抱有兴趣，毕竟绘制出的漫画世界和真人生活的世界是截然不同的。

但近来却出现了一个奇怪的变化，那就是有些漫画会先拍成真人版，然后等漫画和真人版都大热后才会制作动画。这可能是因为直接制作动画会招致漫画原作粉

丝的恶评，所以让真人版作为这两者之间的缓冲吧。原作方可能是想先通过真人版吸引大量眼球提升原作的销量，因此之后播放的动画就算扯一点后腿应该也没关系。

游戏和漫画有着相似的地方，但对《口袋》来说真人化是不太可能的，毕竟哪里都找不到活生生的口袋妖怪……想要基于游戏写出章节和剧情并在电视上播放的话就只能将《口袋》改编成动画了。但是一旦改编失败就会拖游戏的后腿，所以对于将《口袋》动画化的提议，游戏制作方自然是充满了不安。



▲真人改编作品一旦失败的话就势必会招致不少原作粉丝的不满。

正因如此，计划将《口袋》动画化的制作人们前往了位于京都的游戏制作公司，并向游戏制作方努力传达了势必将动画制作成功的热情和诚意，动画才得以正式开始制作。但参与游戏开发的工作人员之间依旧存在着一丝不安情绪，不过随着游戏销量的上涨、上佳的周边销售业绩、主题歌的大热、火箭队等对游戏不是那么至关重要的角色都涌现了高涨的人气，再加上质量上乘的《口袋》动画，整个《口袋》项目在那时看来都处于一种上升趋势，于是原本不安的情绪就像是杞人忧天一样，慢慢地就没有多少人再提及了。

但就在这时，《口袋》事件发生了。

原本以好孩子形象示人的《口袋》就在那晚播放了动画之后变成了一个坏孩子。

那天还播放了火箭队角色歌的广告（作词是我），以及由小林幸子演唱的ED，不过刚播放了那一次就因为事件而被停止播放了。即便如此，火箭队的这首角色歌在我作词的所有歌曲中也是少有的大热之作。恐怕我今后也很难遇到如此受欢迎的歌曲了。

就连负责音乐相关事务的制作人都说道：“如果没有那个事件，火箭队和小林幸子的歌曲的人气应该比现在还高数倍吧。”——而这种人气程度是我个人根本无法想象的。

“如果没有当时那个事件的话应该就会……”像这样的句式我在当时经常听到。

由于当时的《口袋》处于上升期，因此各个领域都在不断增加参与《口袋》相关工作的人。而这个事件所产生的后果给相关人士也带来了不同的影响。

1年半后当我进入那家有当时受害者就医的医院时，那个事件对我造成的影响已经渐渐开始消散了。而当我现在写作这篇文章的时候，离事件的发生已经过去了十年以上，而且我重新意识到，比起《口袋》制作方当时的遭遇，我更想了解当时的受害者是怎样的一个情况，但遗憾的是我并未找到这一类的相关信息。

虽然不想回想这个事件，但写到这里

也不得不开始回想。但是无论我反复回想多少次，也只有我亲眼所见或亲耳听到的关于《口袋》动画制作方的事。

恐怕在《口袋》动画制作的相关人士中，被这个事件逼迫到最为窘境的应该是那位《口袋》动画化的发起人——也就是那位被大家尊称为“御前殿下”的制作人。

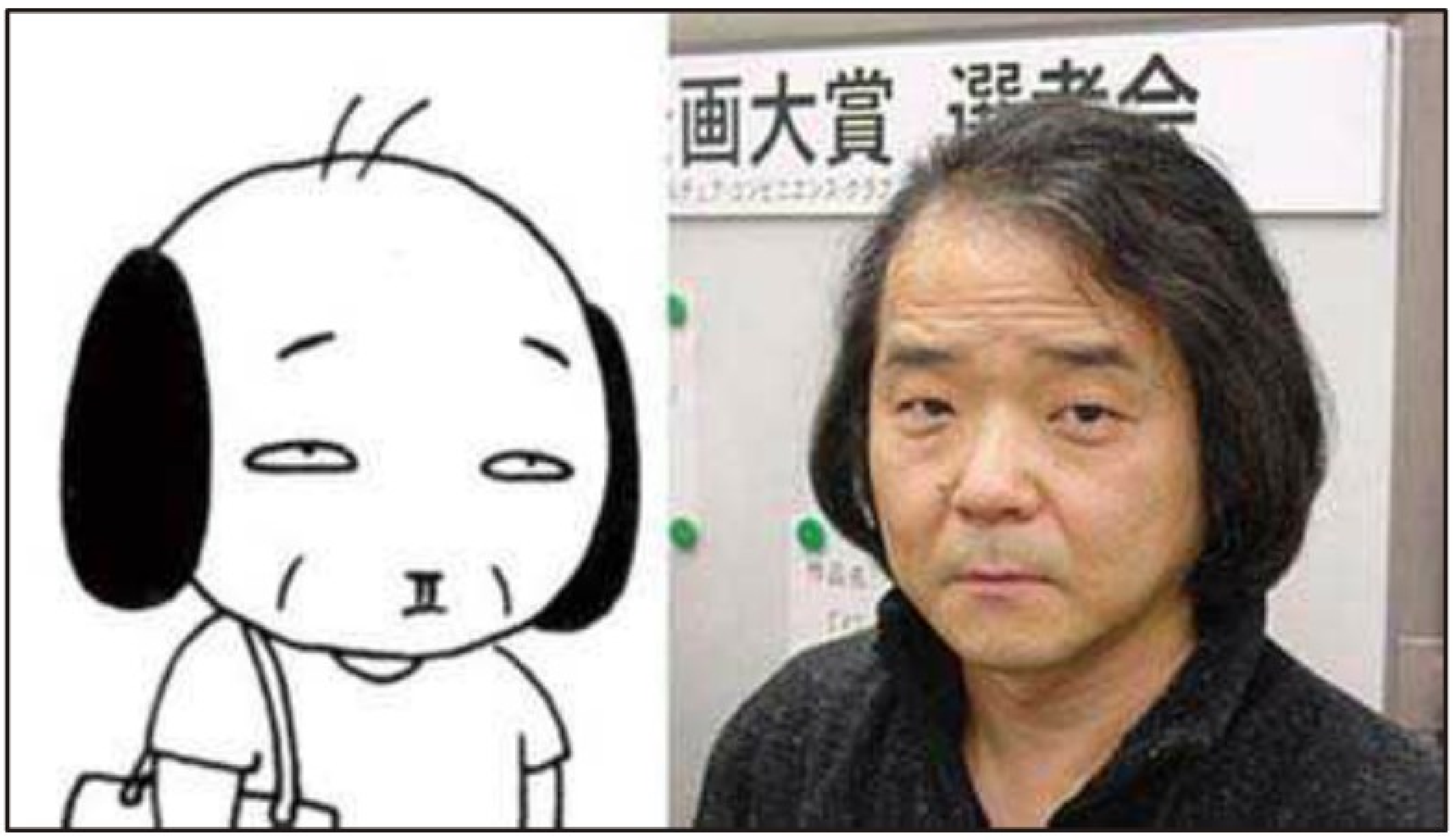
而且在本辑专栏开头提到了制作方和电视台会针对这一事件采取一致的应对措施，而决定这个一致应对措施的人应该就是这位“御前殿下”。

（未完待续）

昨日的我

与其说是近况报告不如说是传授“谁都可以成为编剧”的诀窍。

前几天去涉谷的一家大型书店逛了逛。看到了在上辑专栏中提到的那部动画导演所写的书。这部专注于描绘游离于虚构和现实之间的世界观的动画，只会用一些连人都看不清楚的战斗场景来撑场面，因此就质量而言，这部作品给我留下的印象不怎么好。



▲首藤刚志此处提到的导演正是大名鼎鼎的押井守。

我与这位导演在很久以前因为某部作品有过交集。这部作品的制作公司拜托我写动画剧本，这个剧本是我职业生涯中第一个被不了了之的作品，因此印象十分深刻。

在这位导演的书中虽然没有出现我的名字，但由于写到了许多当时的事情，所以让我想起了不少事。

这位导演会在剧本构思阶段突然对制作人说：“如果你们要采用这个剧本，那我就不当导演了。”，根本不留给其他人反思问题的时间。而那个时候这部动画电影已经决定了首映日期，因此倘若制作公司撤下导演，那么就肯定赶不上首映了。

于是这个事情的结果就是这位导演的剧情构思被采纳，而我则被撤职，并且这部动画在没有剧本的情况下就绘制了分镜。

但是原作者、原作出版社和动画制作公司在那之前都看过我的剧本构思，他们一致同意按照我的构思来写剧本，因此不知道是不是制作人对我心怀歉意，他们给我这个仅写了几页的构思支付了整本剧本的稿酬。

无论是从页数还是字数来计算，这都是我拿过的最高的稿费了，而这个记录至今也没有打破。

这位导演制作出来的动画作品和我的构思有着相似的地方，但不同之处确实也有着很大的不同——不过这也是理所应当的，我的构思因为已经得到了广泛的认可，因此如果改动太大的话他的构思也不好通过高层的审核。具体说到哪里不同的话，这种以游离于虚构和现实之间的模糊世界观作为主题，并且从始至终的暧昧处理手

法，完全有别于我所参与的作品，而我本人更是不会写出这样的作品。

由于这个主题过于露骨，我在看到成片后就笑出来了，之后这部动画也让原作者和制作人吓了一跳。

这位导演也是预料到了原作者和制作人的反应，他是以一种不成功便成仁的心情在制作这部作品的。

我作为编剧并不主张对他人原作的作品肆意改动，我想这也说明了我和这位导演思考问题方式的不同吧。

之后我和这位导演没有任何交集，但我几乎看过这位导演的所有作品，但让我非常在意的是，他无论创作哪部作品都是换汤不换药——他的作品主题永远都是游走在虚构和现实之间。

但我认为这位导演最好的作品就是当时他带着不成功便成仁的心情所制作的那部动画电影。从初期开始他就抱着一定要贯彻自己想法的理念制作了第一部电影，而他的创作风格一直未变，从某种程度上来说他的坚持是非常厉害的。



▲押井守当年将《福星小子》改编成了与原作氛围大相径庭的作品，这让原作者高桥留美子怒不可遏。

现今看来，一个人在年轻的时候可能会觉得徘徊在虚构和现实的主题比较有魅力，但上了年纪后若是依旧抓住这种不知所谓的内容不放，多少还是让人觉得有些不妥。

总而言之，这种导演在业界也是存在的。

现今有这样一种导演，他需要依靠他人的原作和剧本才能表现出自己的创作才能。和这样的导演打交道的话我认为对编剧来说不会有什么损失。

我在书店看到的这位导演的书是在教导现今的年轻人如何在世上生存。这本书的内容非常有意思，虽然这样比较可能会有点奇怪，但我觉得比起他制作的《空中杀手》，这本书更能吸引我。

这本书的名字叫《凡人的生存之道》（凡人として生きるということ），售价为 800 日元，并有着不错的销量。



▲《凡人的生存之道》的封面，有兴趣的读者可以找来看看。

既然我已经推荐了您的书，就请您不要生气我在专栏里写的事了。



文/影太郎　编/马修

《口袋妖怪》的剧场版一直是历年口袋妖怪的重头戏，而每一年的海报，则可视作设计者对于该部影片魅力的理解和诠释。下面我们来欣赏目前为止的历年《口袋妖怪》剧场版的海报，而除了海报，有些由于年代久远导致分不清是否为官方以及海报的，笔者也冒昧一并收录，毕竟精彩的，都没有被错过的理由。

看图说影

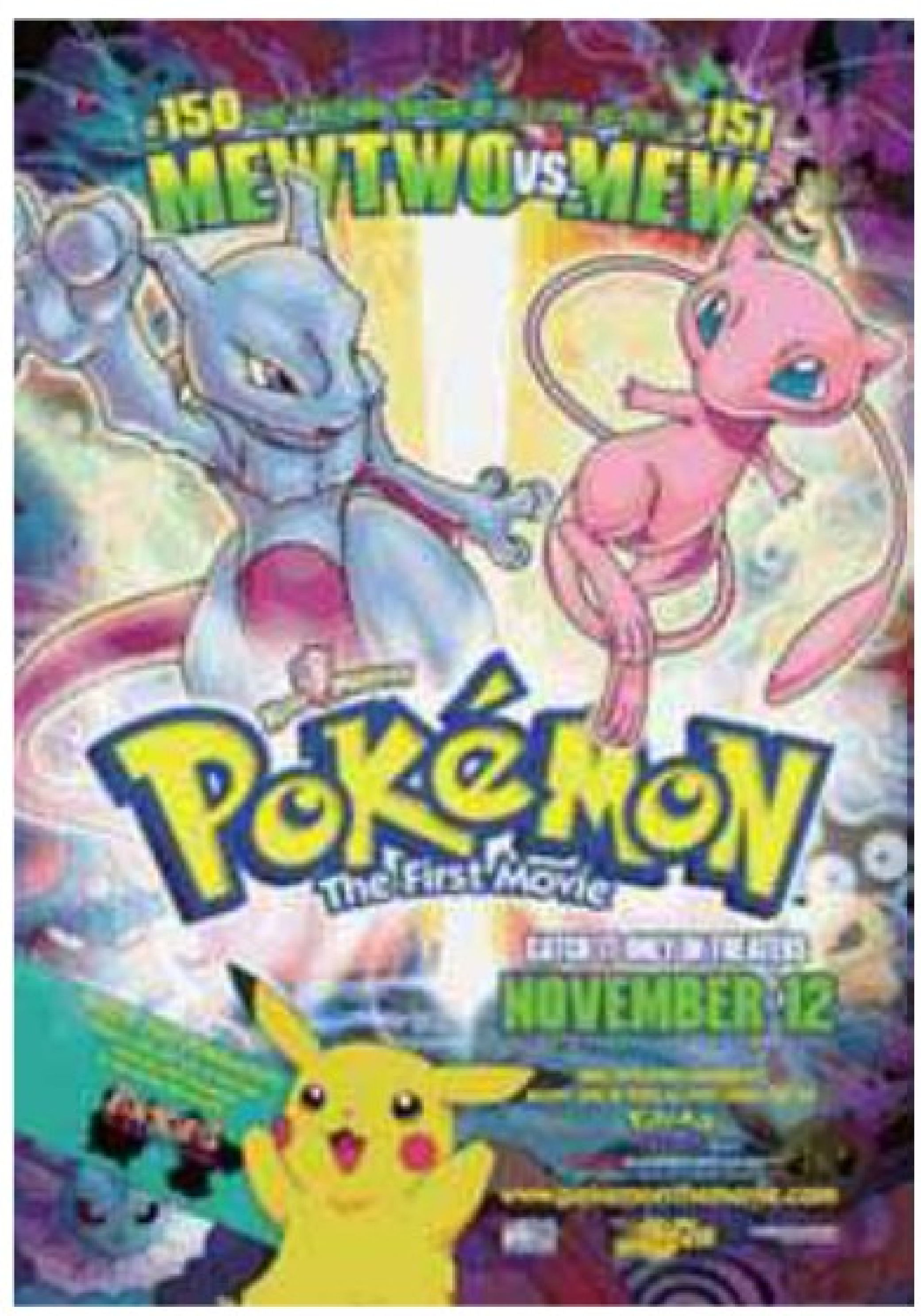
——历年《口袋妖怪》剧场版海报赏析

M1.超梦的逆袭

作为“《口袋妖怪》系列”首部电影化的作品，《超梦的逆袭》的地位堪称是举足轻重，双神兽对决的场面自然是吸引人们去观影的原因之一，而紧扣当时的热门话题的克隆所带来伦理问题的反问以及对生命的尊重与理解，亦让该片回味无穷。



▶当时日本放映时进行宣传的标准海报，分为两部分，上部分是主片，小智等主要角色们所占比例非常大，下方1/3则是短片《皮卡丘的暑假》相关的皮卡丘和波克比，TV版的人气角色和人气口袋妖怪全部呈现，反倒是超梦和梦幻不是很醒目，看得出当时该版海报的宣传思路是依靠TV版的人气吸引观众。



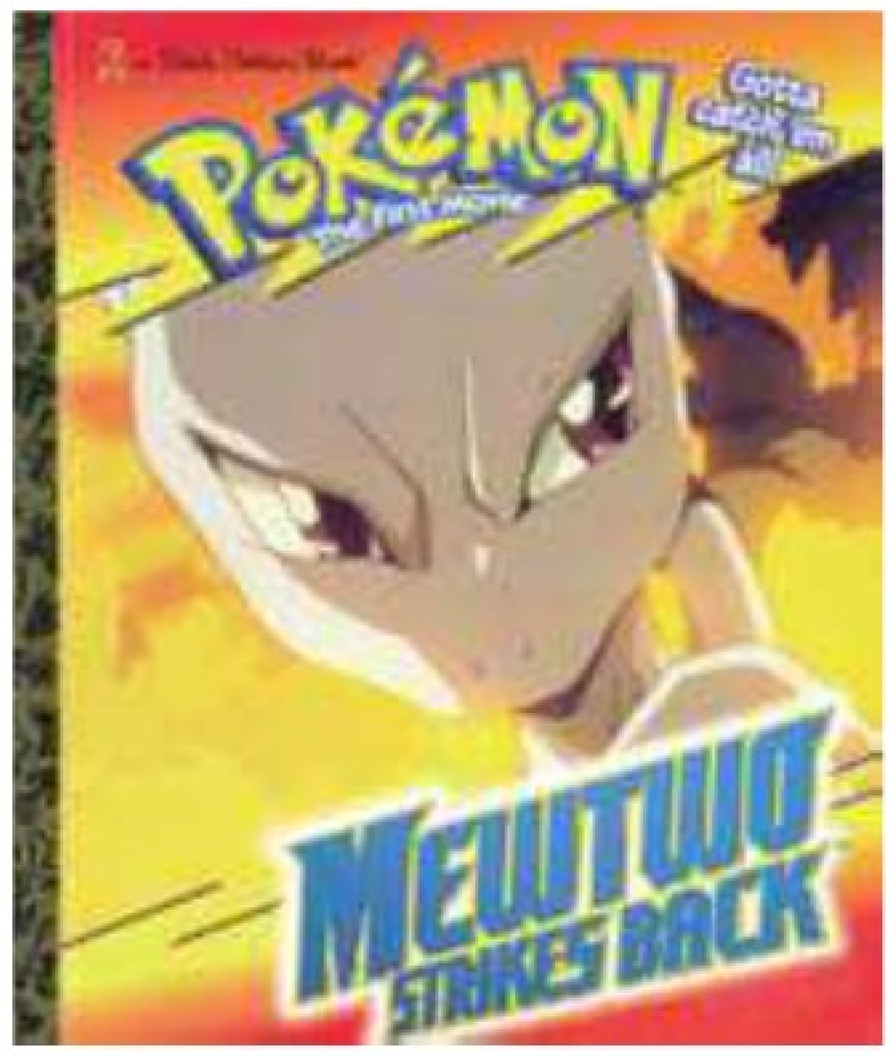
▶美版海报，特别强调梦幻与超梦的对决，此外还有人气口袋妖怪皮卡丘，算是代表小智等一众角色露面了。当时的不少光盘版的包装封面也都是用了这款海报。



▲同样是海外版的宣传海报，这里最醒目的是超梦和坂木老大。而下方的维尼熊图标也是该海报的一个特色。



▲海外版宣传海报之一，除了超梦的特写，还有小智被攻击的画面。



▲这张海报完全主打超梦，看来当时超梦的人气已颇高。



▲日版海报之一，画面上重点强调超能系两大人气神兽。



▲短片《皮卡丘的暑假》的海报，可爱宝贝大集合。



▲也是短片《皮卡丘的暑假》的海报，喷火龙很醒目。



▲同样是短片《皮卡丘的暑假》的海报，主题也是人气可爱精灵们。



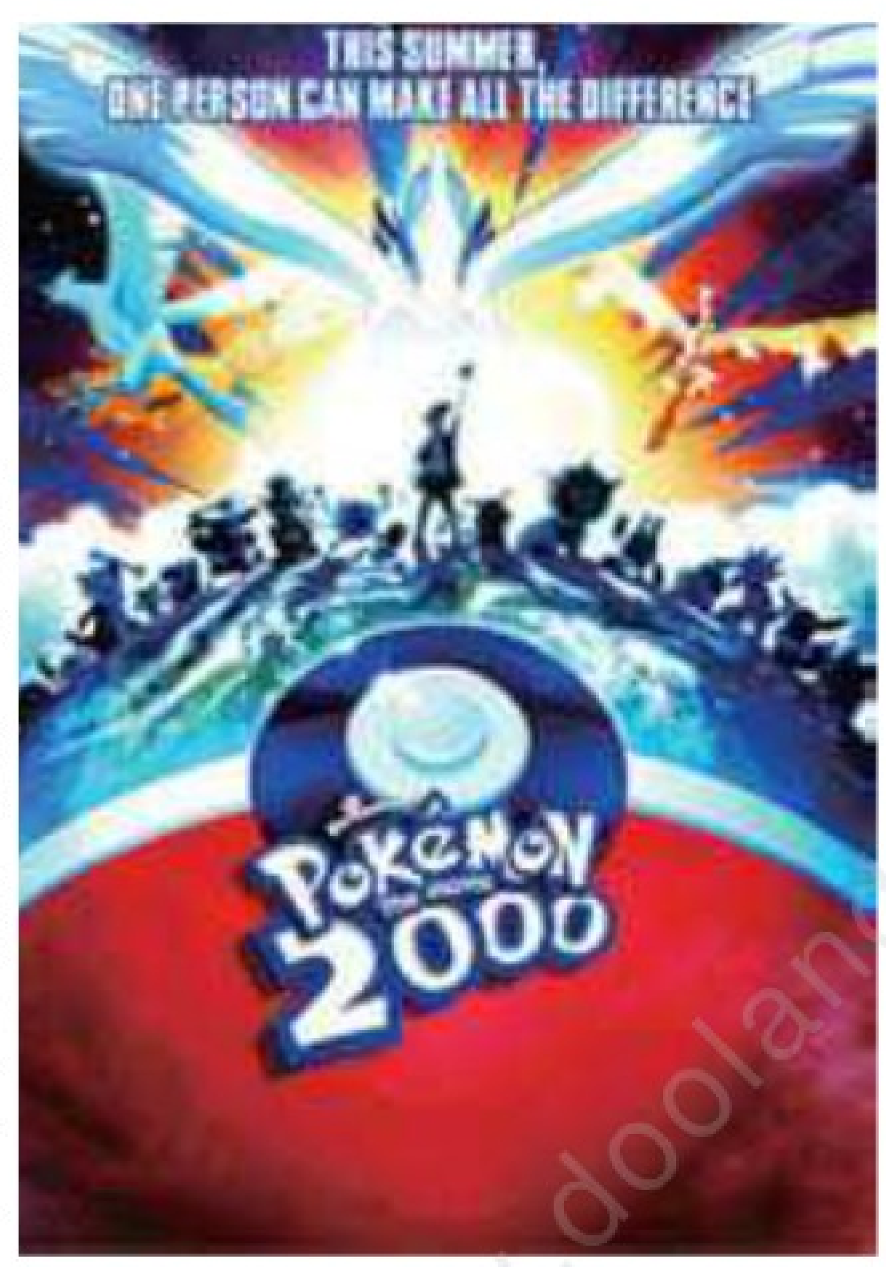
▲似乎是重新发布的封面版本。

M2.露琪亚的爆诞

以新作和新口袋妖怪新神兽为卖点的口袋妖怪，关东三神鸟恶战露琪亚也是本片的吸引人之处。此外本片还使用了3D动画制作技术。

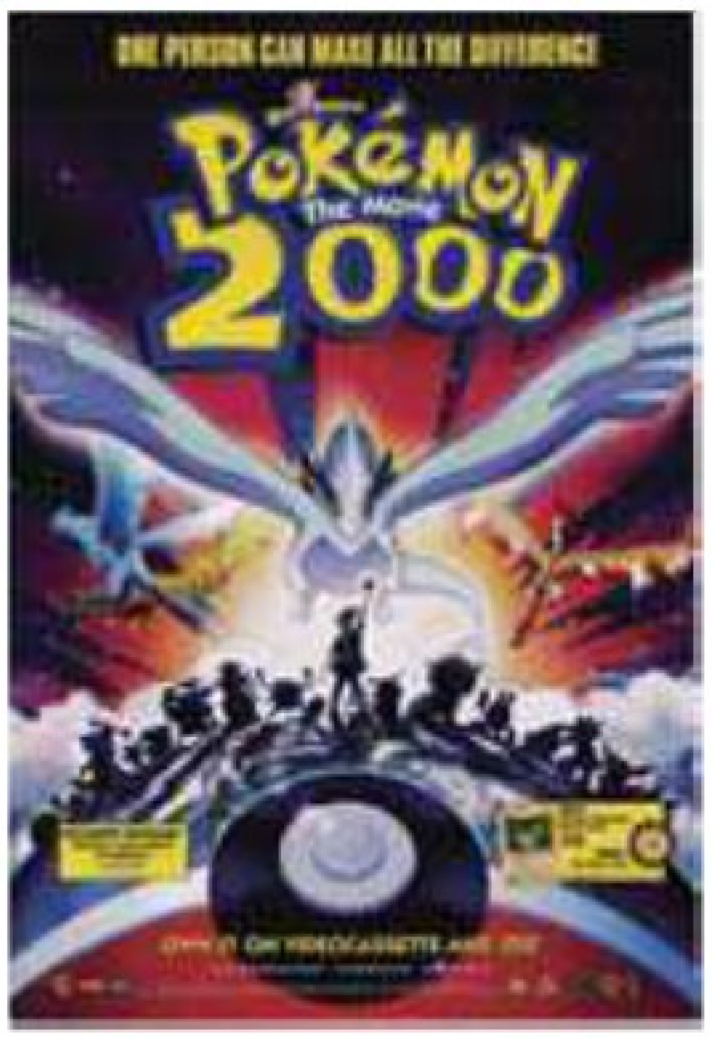


►当时大家非常熟悉的一张日版海报，露琪亚所占比例最大。短片部分则在右下角，更不显眼了。



►美版海报，巨大的精灵球、逆光的一行人以及露琪亚。其中LOGO正放在精灵球按钮处，2000字样显得特别醒目。

www.dooland.com

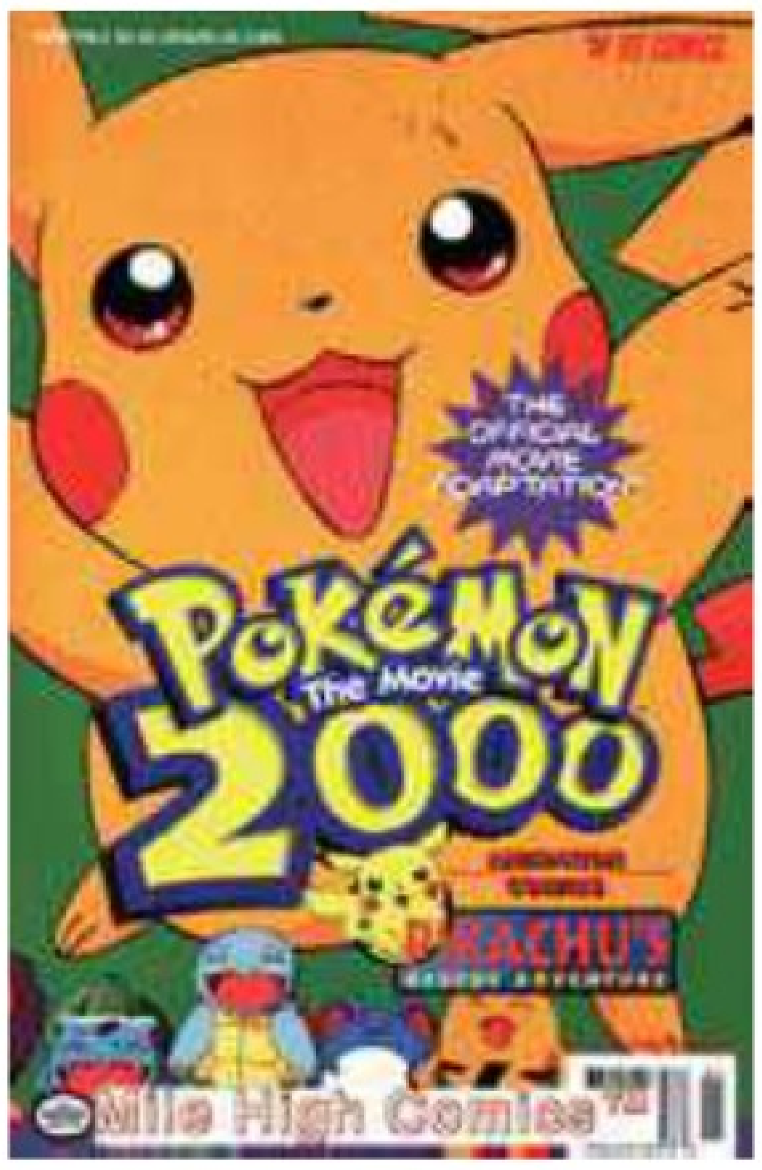


▲整体上和前一张很相似的海报，醒目的2000字样LOGO移到了上方。美版之以称为“Pokemon 2000”，是因为美版的上映时间是在2000年。


▲电影的音像制品封面，看得出当时露琪亚的人气相当高。


▲也是用在音像制品的海报，没有任何人和口袋妖怪，但“爆诞”的字样非常醒目。


▲同样用在音像制品上的海报，风格和日版随处可见的那张有些相似，不过画面是小智一行骑上了露琪亚。

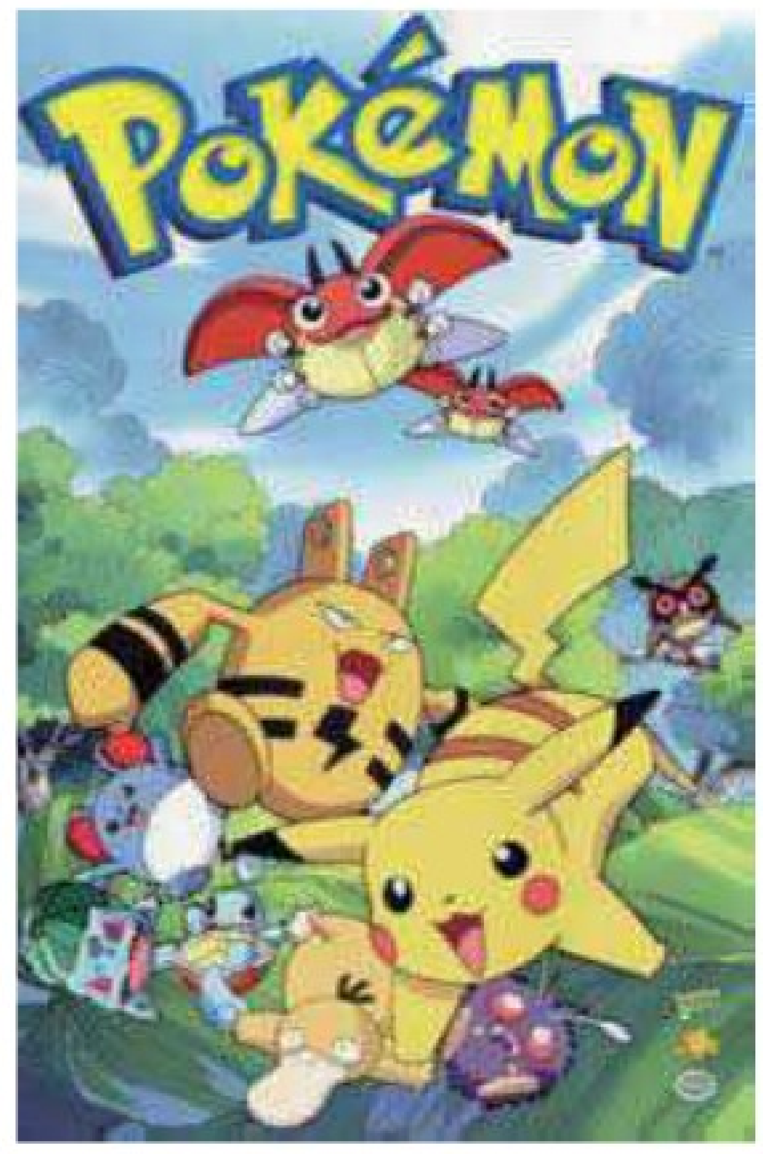


▲刚刚公布时，还没有具体内容、纯粹以人气精灵卖萌赚眼球的海报。


▲短片《皮卡丘探险队》的海报，整张是一个大皮卡丘。



▲短片《皮卡丘探险队》的海报之一，这一张算是大家的合影。



▲短片《皮卡丘探险队》的美版海报，画面更加具有动态感。

M3.结晶塔的帝王

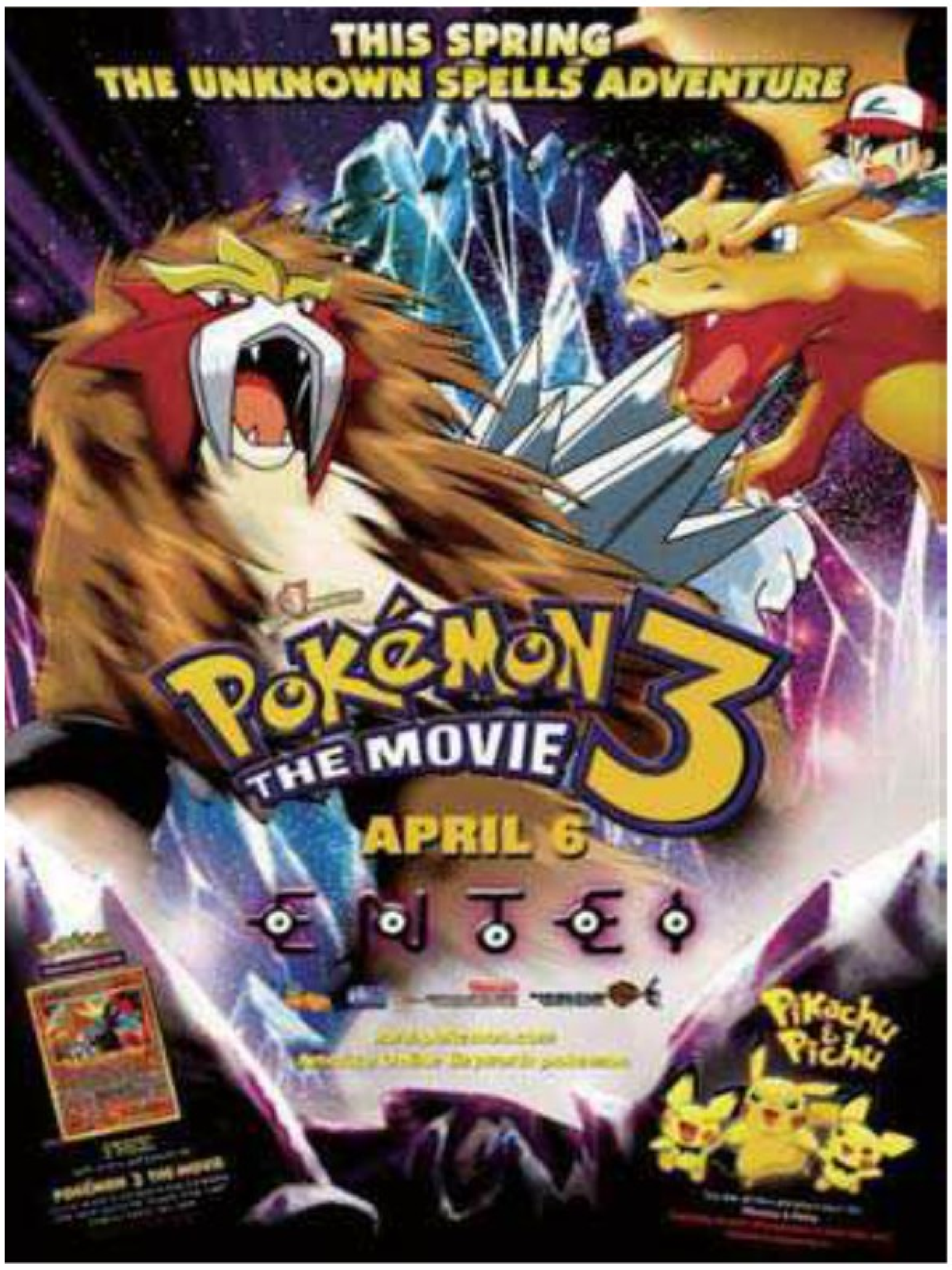
系列第三部剧场版，主角神兽自然是炎帝，预告片中炎帝矫健的奔跑动作以及精彩的战斗都让本片未上映就获得了极大的期待。

▶本片的海报并不多，无论是日版还是美版，都用的这张威风凛凛的炎帝海报来作为宣传。LOGO下方还介绍了短片《皮丘与皮卡丘》。





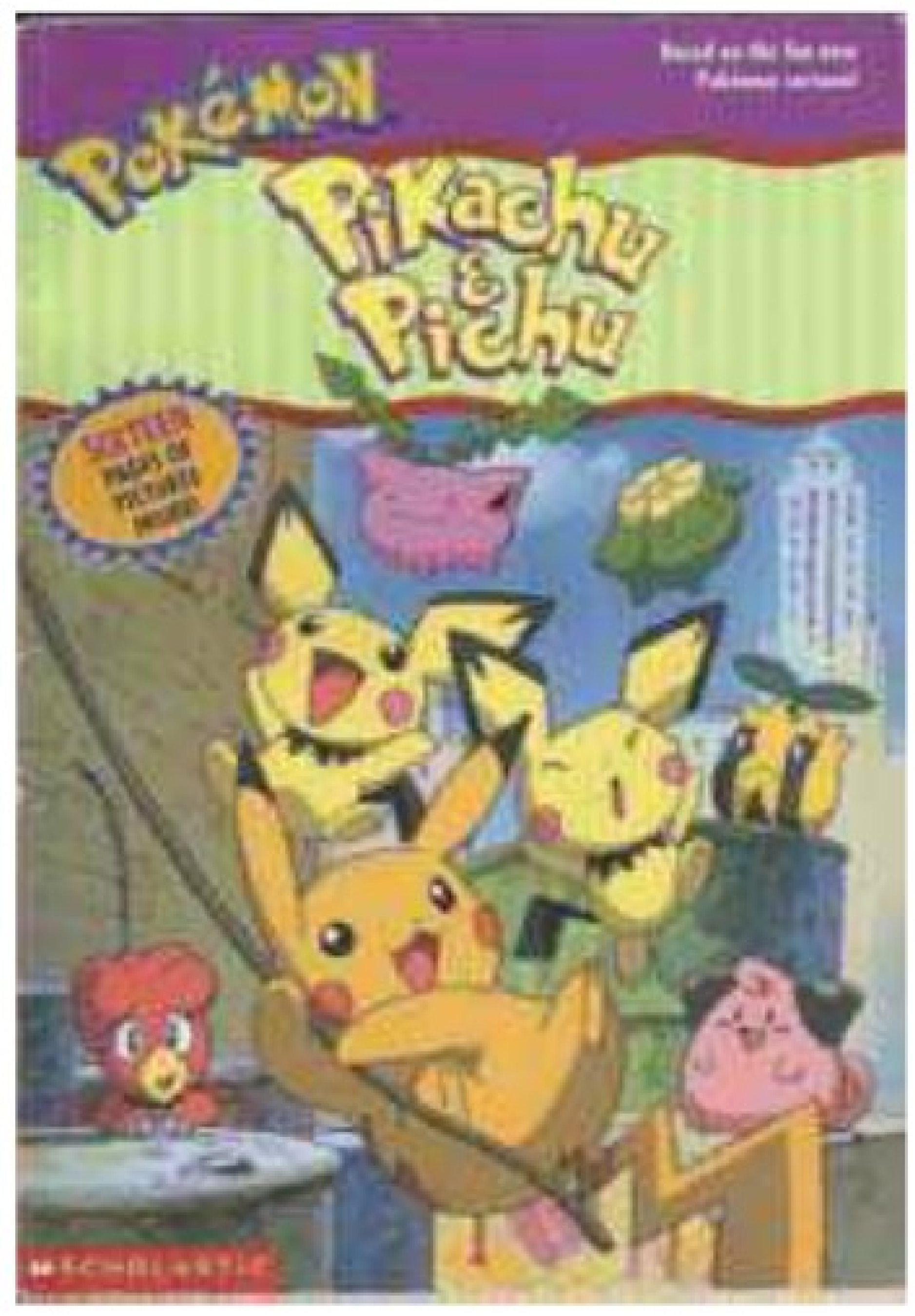
▲这张海报的角度和普遍所用的那张图有些不同。



▶美版海报的构图与日版大致相同，右上变成了小智和喷火龙，且底色换成了黑色，使得画面对比更强烈，此外海报上还特意提到免费赠送口袋妖怪卡片的福利。皮卡丘和皮卡丘兄弟更放进了图中。



▲日版海报之一，炎帝如雕塑般的孤独背影。



▲美版短片《皮丘与皮卡丘》的海报。



▶日版海报之一，不过看风格不大像官方……



▶日版短片《皮丘与皮卡丘》海报，这张也被用于DVD封面上。

M4.雪拉比 穿越时空的遭遇

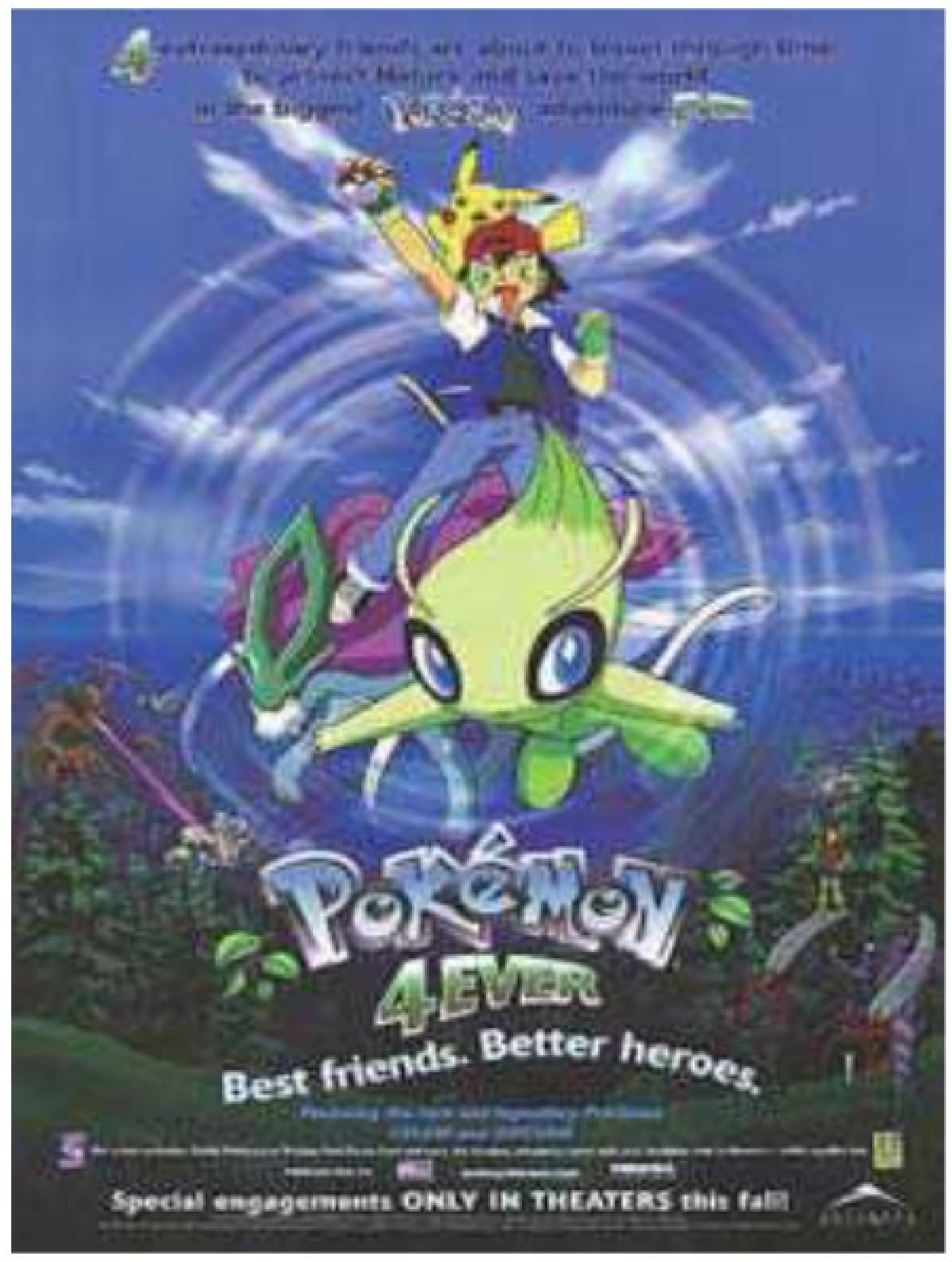
系列第四部，二世代的人气幻兽雪拉比作为主角精灵登场，而影片中小智穿越时还遇到了少年时代的大木博士。



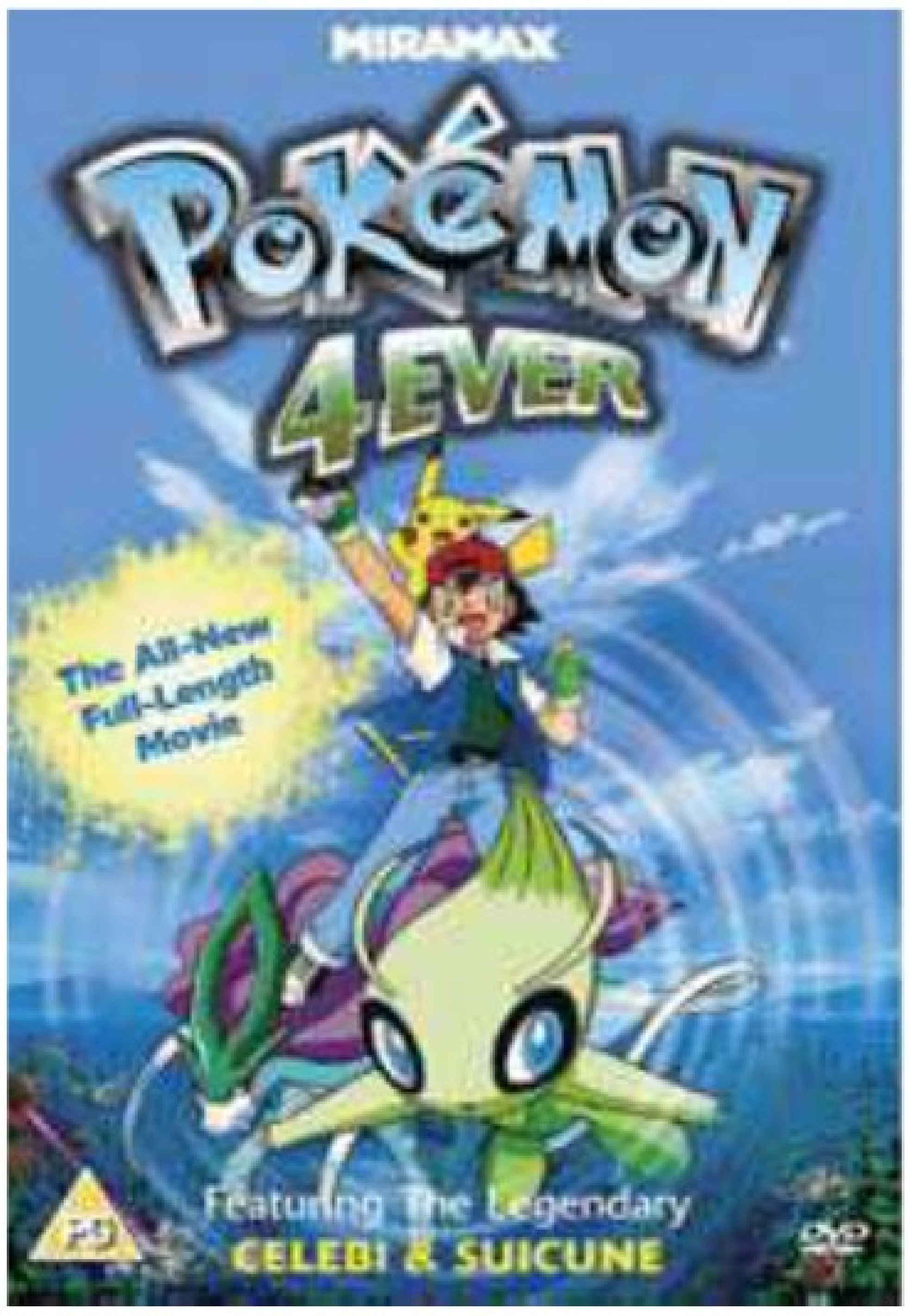
▶日版非常有代表性的海报，雪拉比占了画面的大多数面积。下方还介绍到了短片《皮卡丘的心跳捉迷藏》。



▶日版的另一版海报，主要变化是下方《皮卡丘的心跳捉迷藏》的介绍更醒目了。



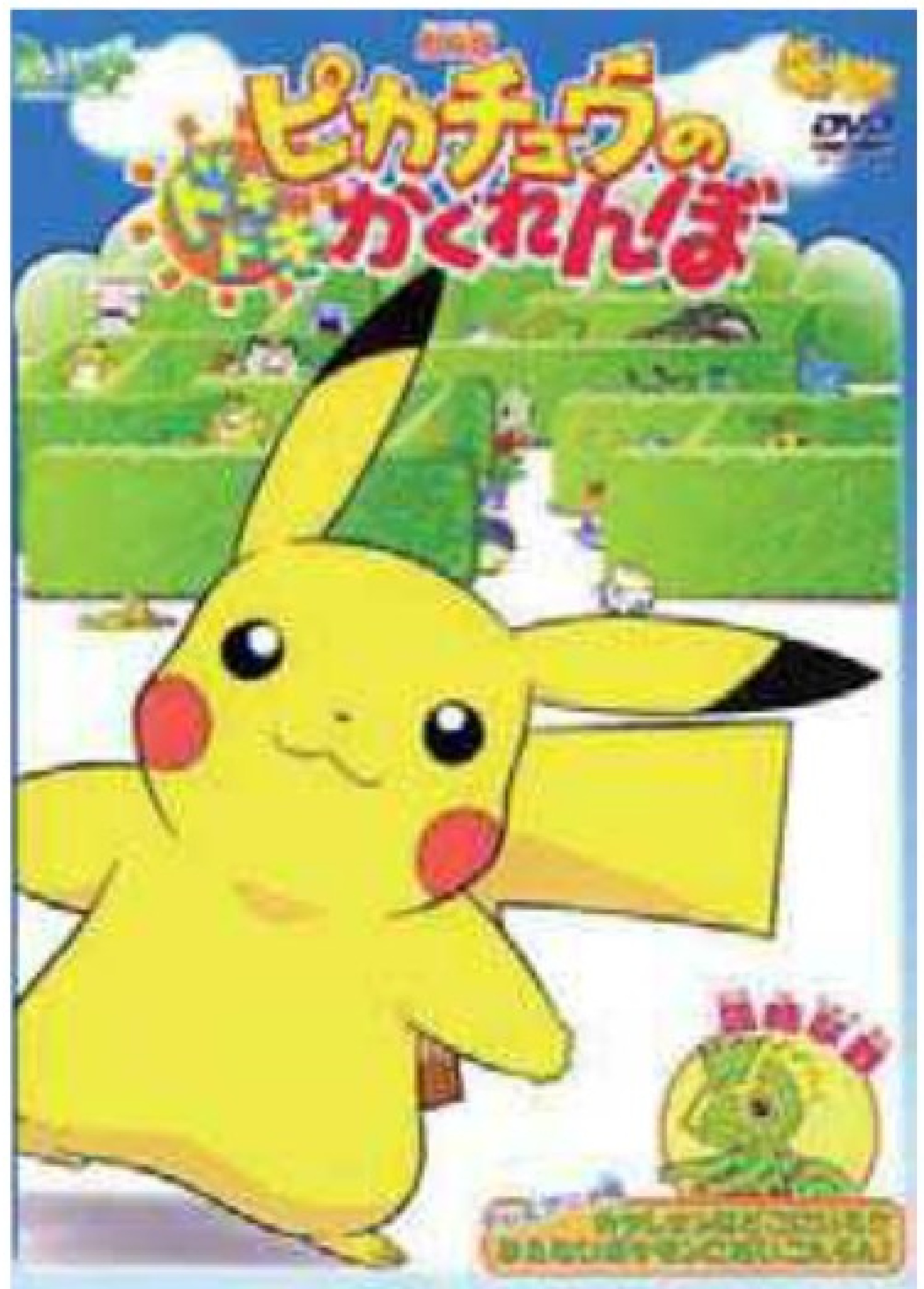
▶美版海报，小智有种突破天际的中二感。



▲美版的另一个版本的海报，和上一版本的差异主要是LOGO和图片的位置。



▲日版短片《皮卡丘的心跳捉迷藏》的海报，场面很欢乐，尤其注意皮卡丘的手势细节。



▲日版短片《皮卡丘的心跳捉迷藏》的另一版海报，是前面介绍的第二版正片海报下的短片图案的完全版。

M5.水都的守护神 拉迪亚斯与拉迪奥斯

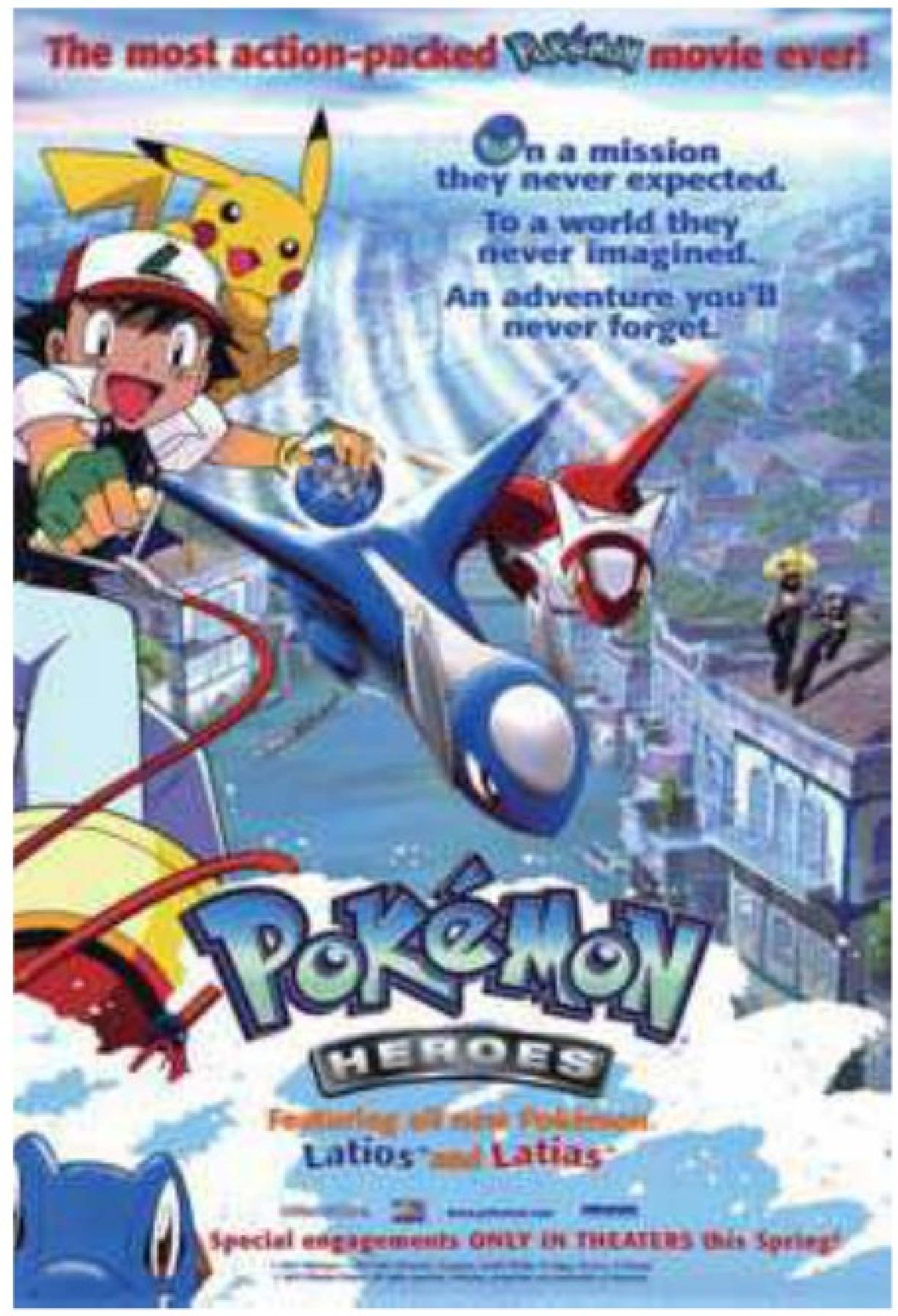
该部剧场版虽然依旧属于初代的石英联盟&城都联盟部分，但主角精灵却是三世代的新神兽拉迪亚斯和拉迪奥斯。



▶日版最具代表性的海报，整体色调非常清新，使用了3D效果的水都兄妹都非常有立体感。下方一条介绍的是短片《皮卡皮卡的星空露营》。



▶又一个版本的日版海报，主要着眼于小智为保护水都兄妹而与怪盗姐妹的战斗，图为DVD版的封面。



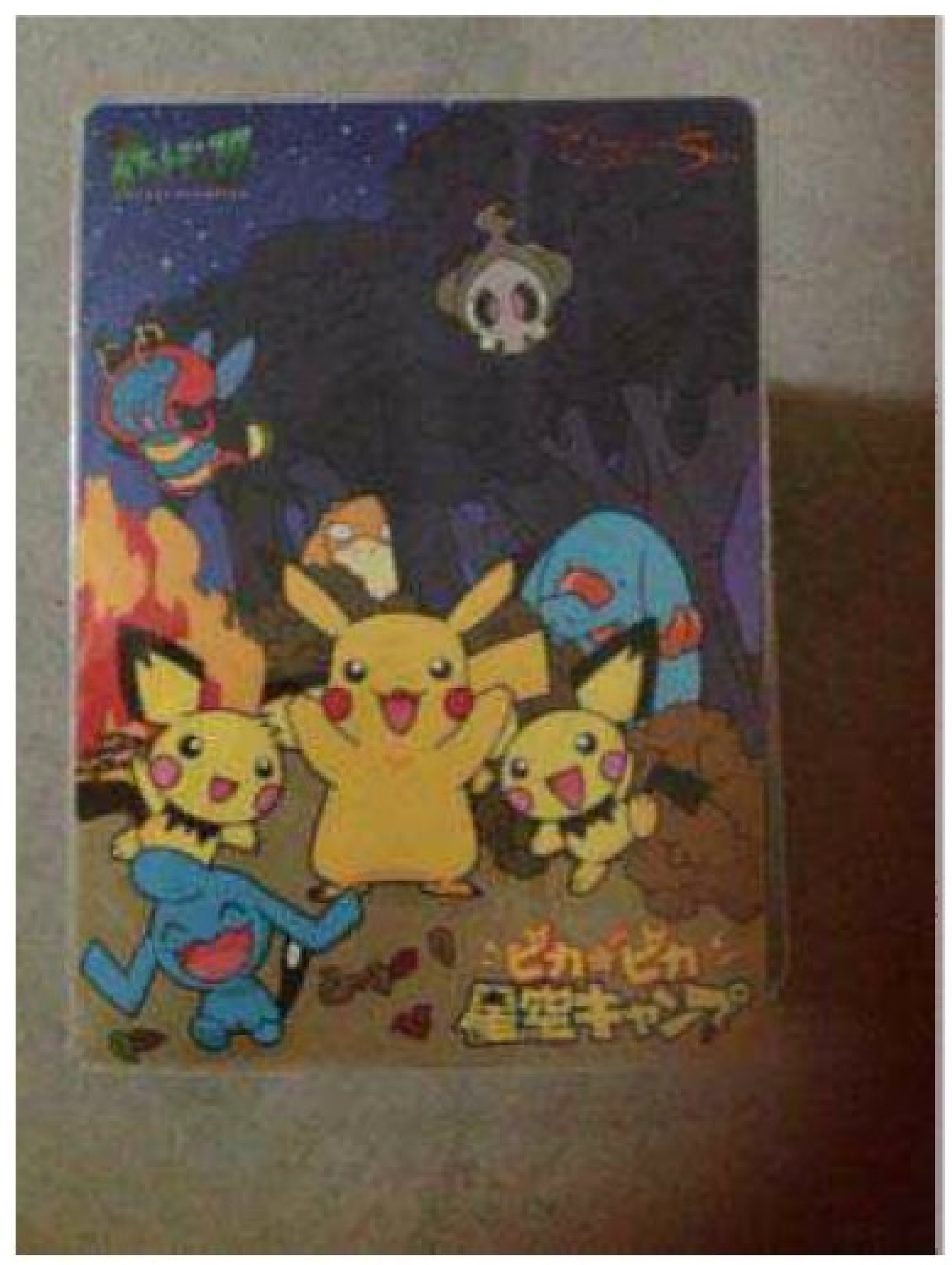
▶美版海报，色调也很清新，水球被小智如同精灵球那般拿在手中，还做出『」去吧，拉迪亚斯、拉迪奥斯』的指挥动作，整体上说是让小智也醒目起来。



▲2002剧场版的预告海报，很容易让人误以为是上一年短片的海报，其实应该是没有任何具体消息时公布出的新片预告海报。



▲短片《皮卡皮卡的星空露营》海报之一，小可爱们都玩得非常欢乐。



▲短片《皮卡皮卡的星空露营》海报之一，这个版本更切合“星空露营”的主题。图为使用了该海报图案的某款动画五周年纪念商品。

M6.七夕的许愿星 吉拉齐

到M6，故事便正正式进入到《宝石》为蓝本制作的动画《超世代》了，而小遥、小胜姐弟也首次在剧场版中登场。



▲早期公布时的海报之一，灾兽被渲染得颇具神秘感。



▲早期的店头海报，侧重点仍是TV版中新的冒险队伍。



▲前不久官方提供M6主题歌时提供的图片。



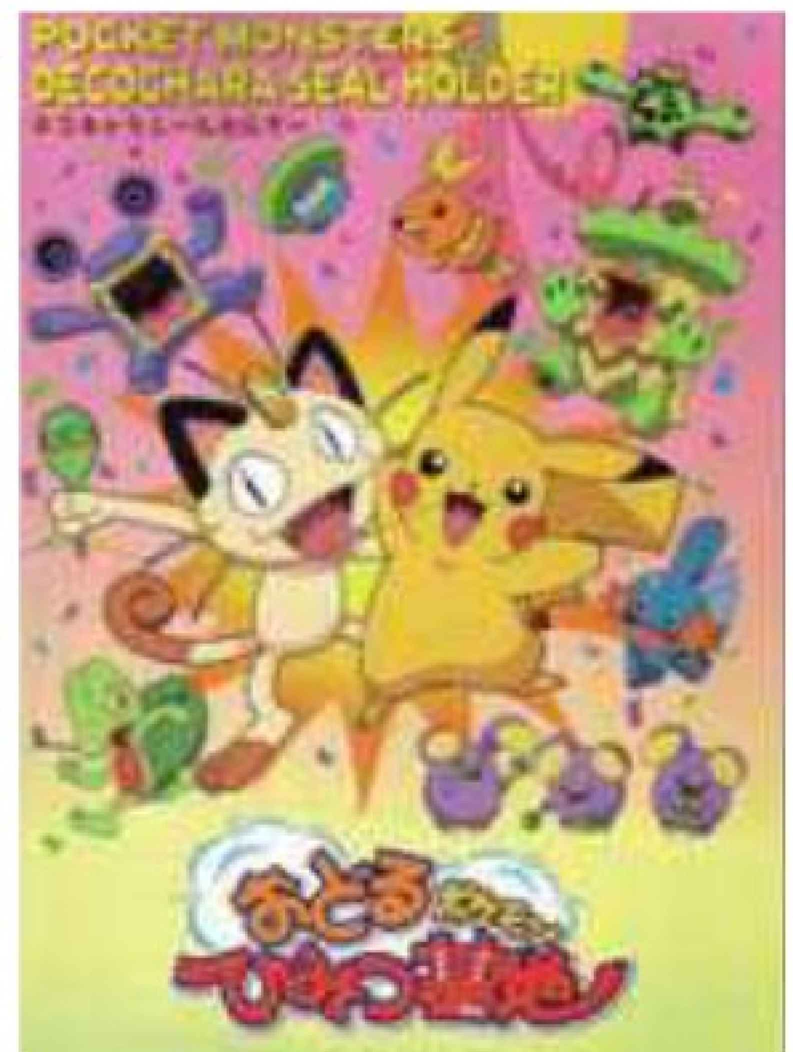
▲M6的代表性海报，除了新的芳缘大陆冒险组合，还有古拉顿和灾兽，反倒是主角精灵吉拉齐有些不显眼。



▲美版海报，相比日版，吉拉齐的位置很不错，居中而且醒目。



▲短片《口袋妖怪的跳舞秘密基地》的海报，皮卡丘和喵喵很有斗舞者的风范。



▲另一版短片《口袋妖怪的跳舞秘密基地》的海报，主题是舞会进行时，皮卡丘和喵喵直接搂肩搭背了。

M7.裂空的访问者 迪奥希斯

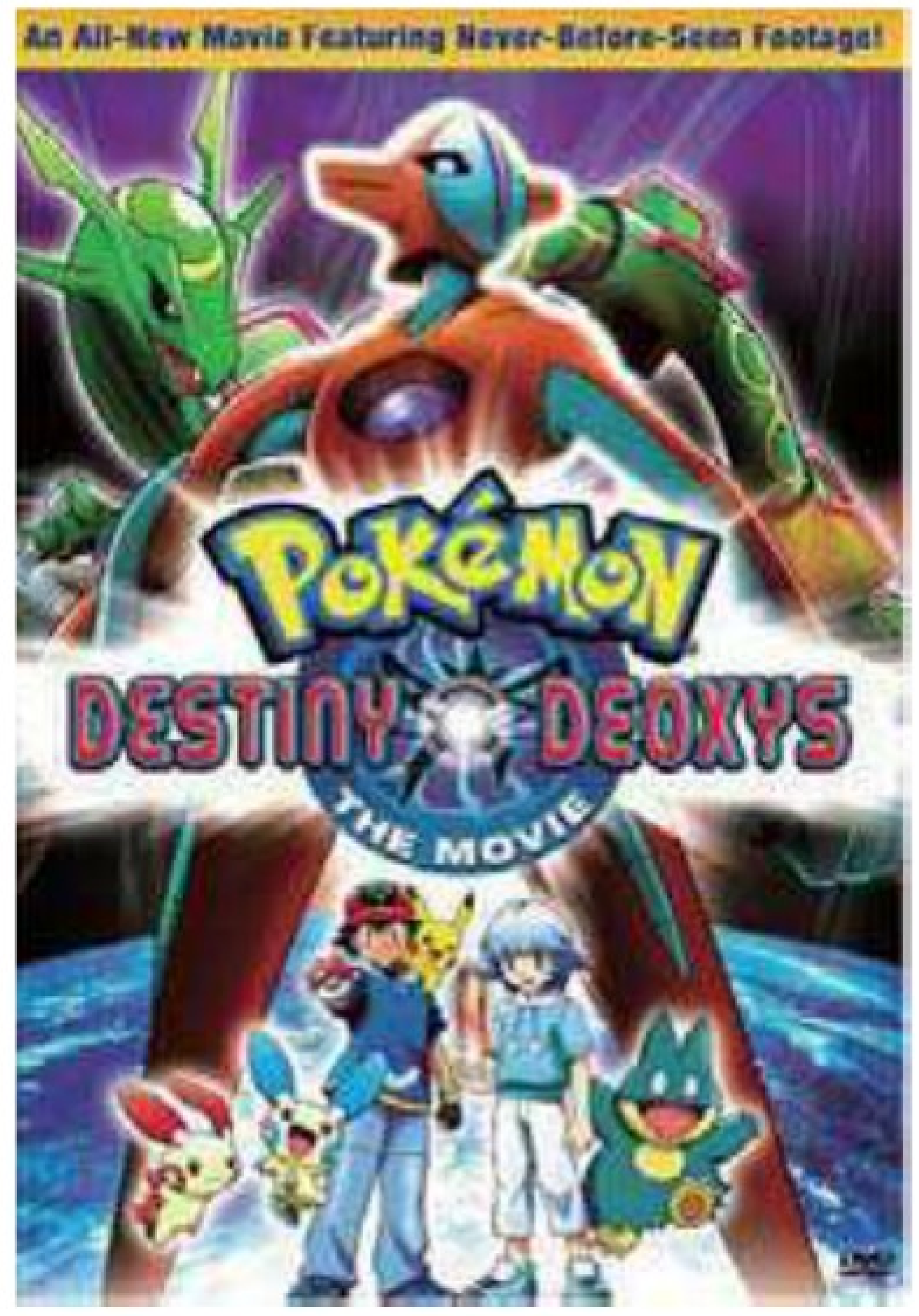
一颗天外的陨石，诞生出了外星精灵迪奥希斯，迪奥希斯的出现引起了大气层中的王者天龙雷库萨的警觉，前去挑战却招来另一个迪奥希斯——主神大战人气幻兽，也算是久违的剧情了。顺便说下，这一部开始，剧场版就暂别了短片，而美版也大都没有了特别的海报。



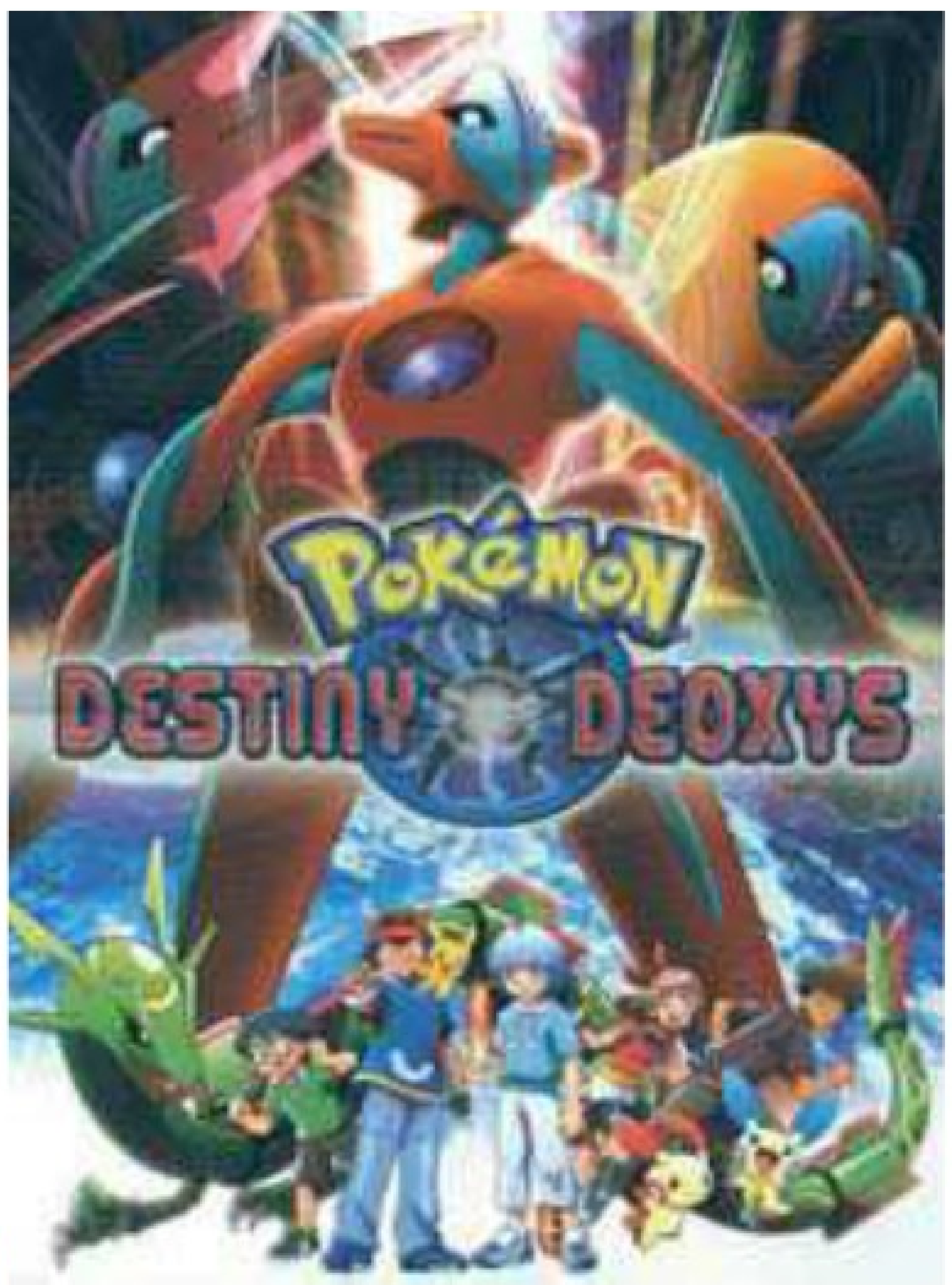
▶非常有代表性的日版海报，包含了雷库萨和迪奥希斯两大主角口袋妖怪以及小智一行。



▶预示着发生激战的一张海报。



▶美版海报之一，包含了雷库萨和迪奥希斯两大主角口袋妖怪以及小智一行，但画面构成有很大不同。





▲另一版海报，日版美版的区别同样只在LOGO上，主题是迪奥希斯的三个形态。



▲小可爱卖萌海报，皮卡丘、正负电宝宝和当时尚未在游戏中登场的刚比兽。

M8.波导的勇者 卢卡里奥

虽然第四世代的精灵刚比兽和啼哭树在M7中就已经客串，但M8却是四世代精灵做主角，此外，初代的超梦回归，以及三世代的三个雷吉从神登场，加上人类与精灵跨越时间的友情与冰释前嫌，也都让本作无论是登场精灵阵容还是剧情上都大受好评。

▶很具代表性的海报，日版美版都有，图片张力十足，其中美版的LOGO字体效果配合整体画面显得更具特色。









▲也是美版日版都有的另一版颇具代表性的海报，主题是卢卡里奥发波导弹的蓄力动作特写。



▲日版海报之一。



▲德国发售的M8剧场版DVD封面的欧版海报之一。



▲欧版海报，和前面那张有些相同，连着看会发现两张图似乎有连贯。



▲美版海报之一，除了阿伦和发大招的卢卡里奥，两边披戴盔甲的古代作战口袋妖怪也彰显看了影片的特色。



▲这张海报主要是波导勇者打扮的小智与古典装的小遥和小胜。

M9.苍海的王子 玛娜菲

这部剧场版中的主角精灵依然是尚未发售的第四代幻兽玛娜菲，而登场的人物中还出现了突击队员，这也是剧场版迄今为止惟一一次和衍生系列有如此大的联动。





▲最具代表性的海报，除了玛娜菲还有突击队员。韩版、台版等也都是用这张图做宣传海报。



▲用在DVD封面上的海报，算是比较与众不同的一张。

M10.迪亚路卡VS帕鲁基亚VS达库莱

作为剧场版十周年的纪念之作，本片除了名字起得简单粗暴点外，其他可圈可点的部分非常多，原本游戏中的噩梦口袋妖怪达库莱以舍身取义的救世姿态出现也大大出乎了人们的预料。这部片总体上和《裂空的访问者》类似，就是打得爽。



▲早期公布的预告海报之一，当时还没有公布达库莱。



▲最具代表性的海报，广阔的背景给对峙的三神留下了足够的施展空间。



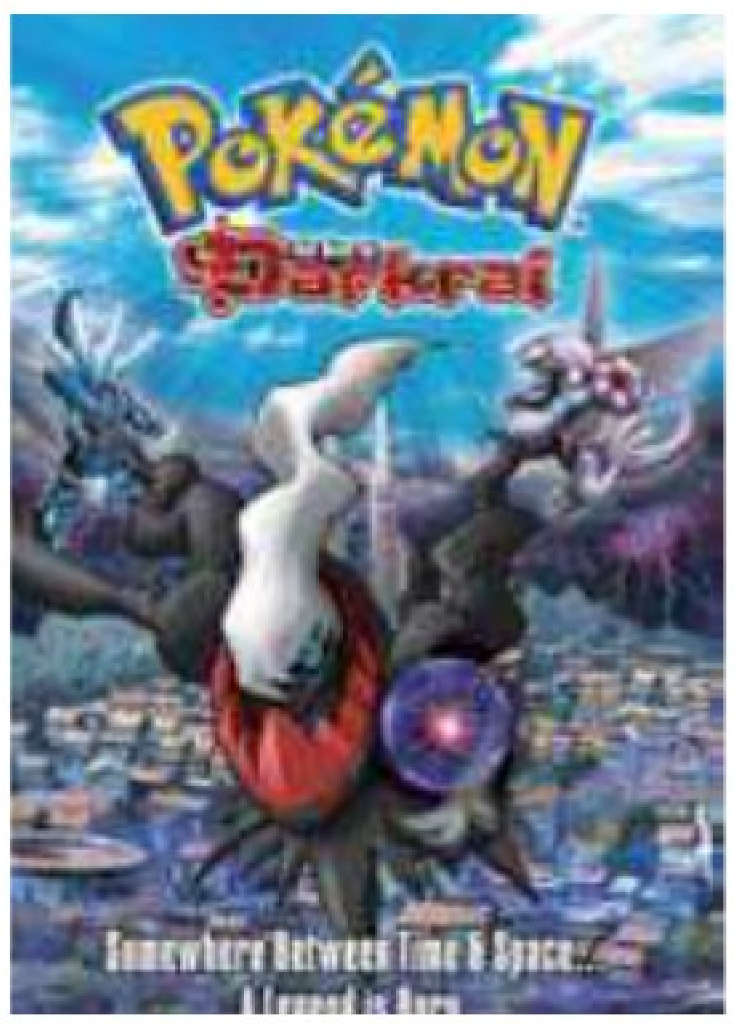
▲日版的另一版海报，主题是小智和新的冒险伙伴小光。



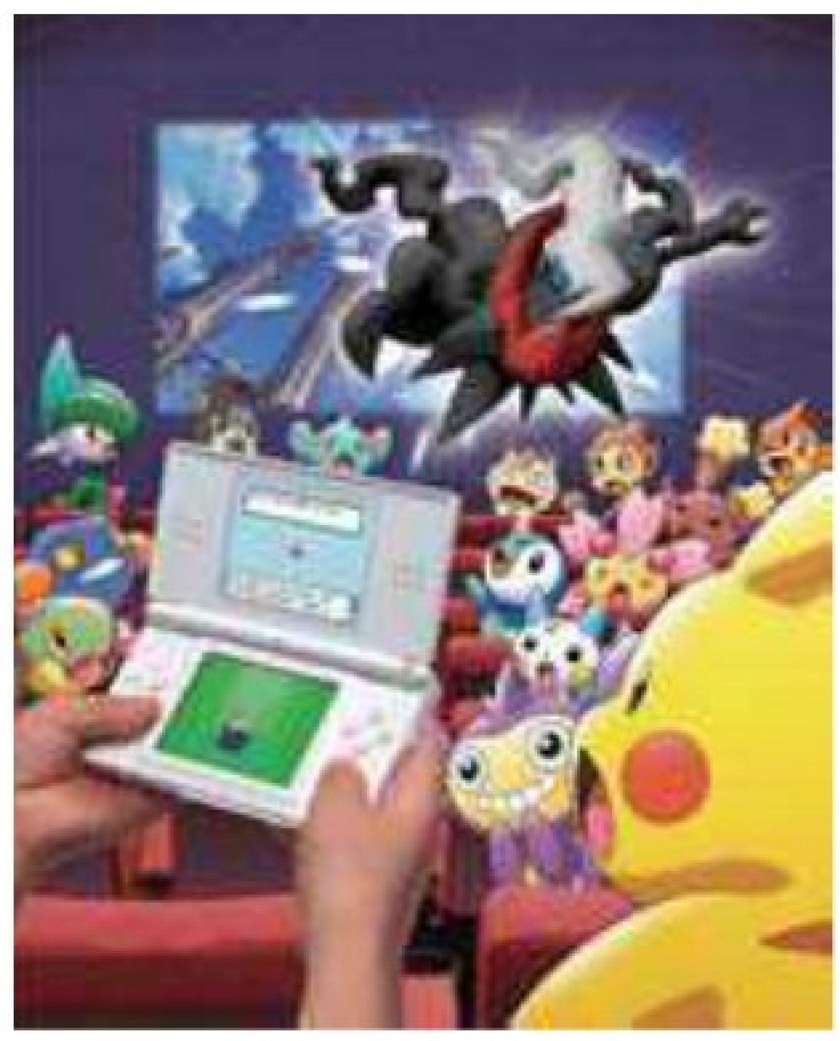
▲小智和小光每人露半边脸，帕鲁基亚和迪亚路卡在后，很显然，这个版本海报的主题是达库莱。



▲美版的代表性海报，其实整体构图和日版一致，只不过拉近了一些。



▲美版海报之二，去掉了人类角色后，高空上纯粹的神之战。



▲影院配送礼物精灵特典，很多小伙伴都很吃惊的说。



▲由一群皮卡丘拼成数字10并收录历部剧场版主角精灵的十周年纪念海报。

M11.基拉帝纳与冰空的花束 塞伊米

作为《DP》剧场版的第二部，本片的剧情接着M10，而基拉帝纳和塞伊米的新形态，也是随着和《白金》游戏的同步开发而加入的。



▲M11剧场版公开时最早的海报，变异形态的基拉帝纳与雷吉基加斯都非常有魄力，只是没多久，方案作废，基拉帝纳变成了煞气更重的原始形态，雷吉基加斯更是变成了打酱油的。





▲公布早期的一个日美版都用但细节有些不同的海报，基拉帝纳还是变异形态，后面是打酱油的雷吉基加斯以及迪亚路卡。



►和M11剧情没多大关系的一张海报，皮卡丘和圆企鹅挤在一起玩自拍的感觉。





▲正式版的海报之一，基拉帝纳和塞伊米都很醒目。



▲有关天空塞伊米的海报，当公布了塞伊米的新形态后，塞伊米的人气便扶摇直上。



▲也是天空塞伊米相关的海报，初期公布之后就没消息的雷吉基加斯破冰而粗，其实也是很让人期待的。



▲众乐乐题材海报之一，小伙伴们在冰谷的花丛中嬉戏的场景。



▶双面海报，一面也是冰谷花海中众乐乐，一面是原形态和新形态的基拉帝纳与塞伊米。



▶影院配送礼物，可爱的塞伊米，大家都很开心。

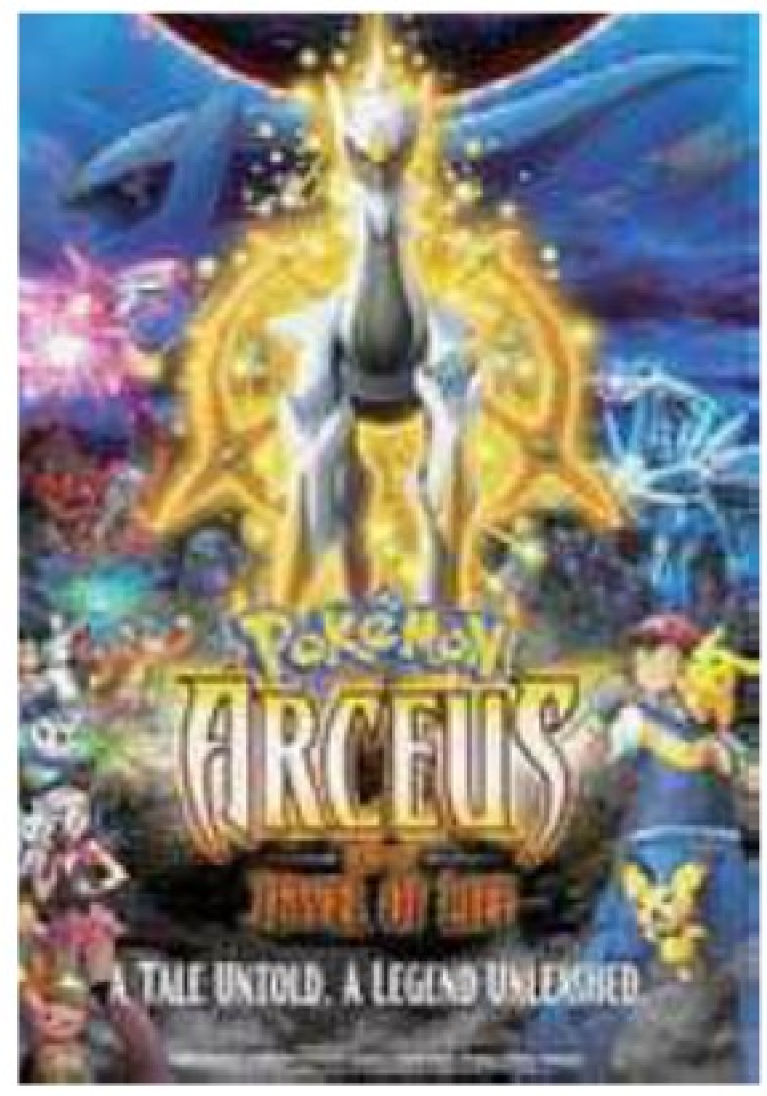
M12.阿尔修斯 飞向超越的时空

《DP》剧场版神之战的第三部，这次创世神老大也登场了，将上演迪亚路卡、帕鲁基亚和基拉帝纳围攻阿尔修斯的激战。



▶本片最早公布的海报，提到了迪亚路卡、帕鲁基亚和基拉帝纳和日全食的关系。





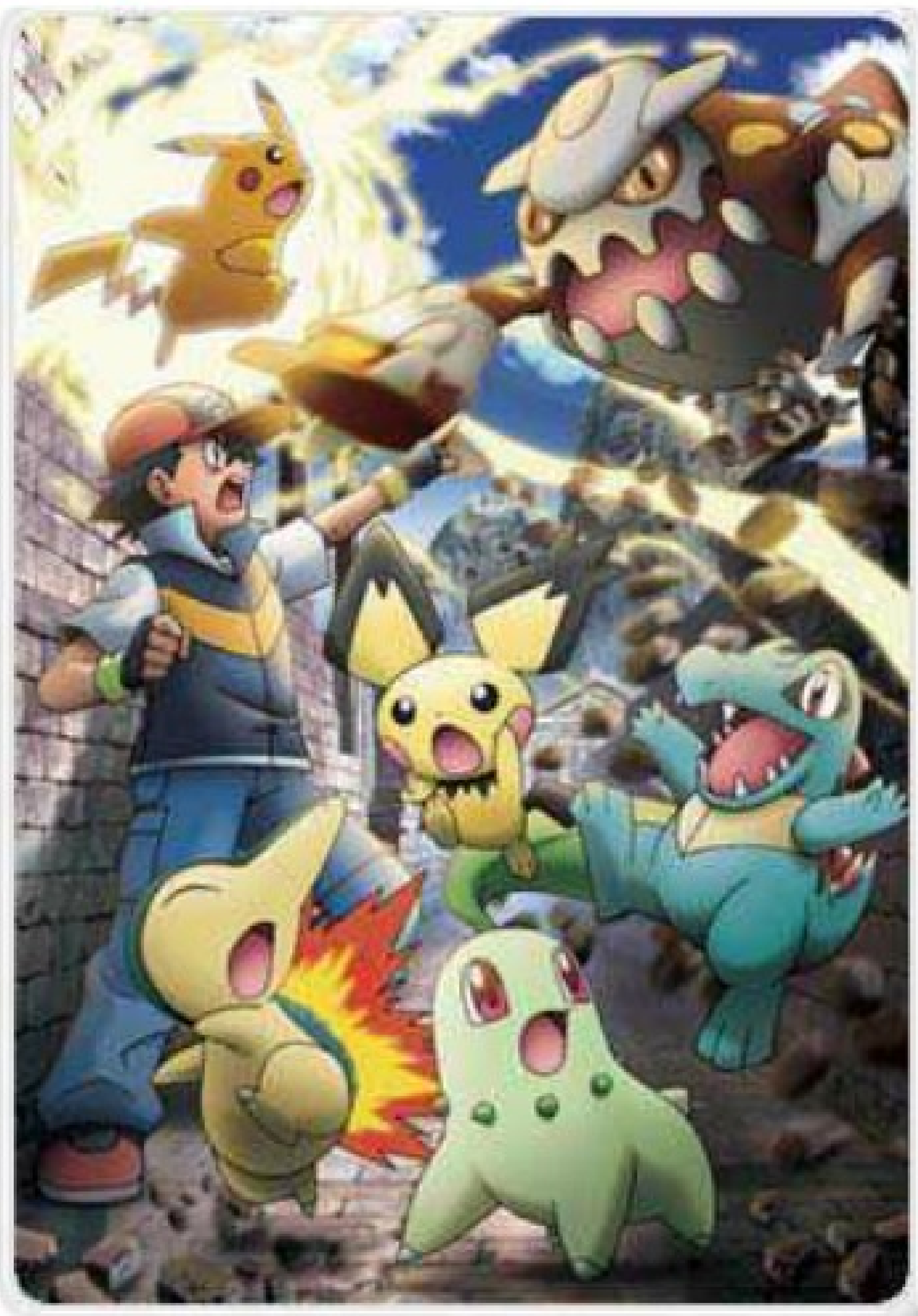
▶具有代表性的正式海报，蓄力待攻击的正面阿尔修斯是海报最主体的部分。



▶用在DVD封面上的海报之一。



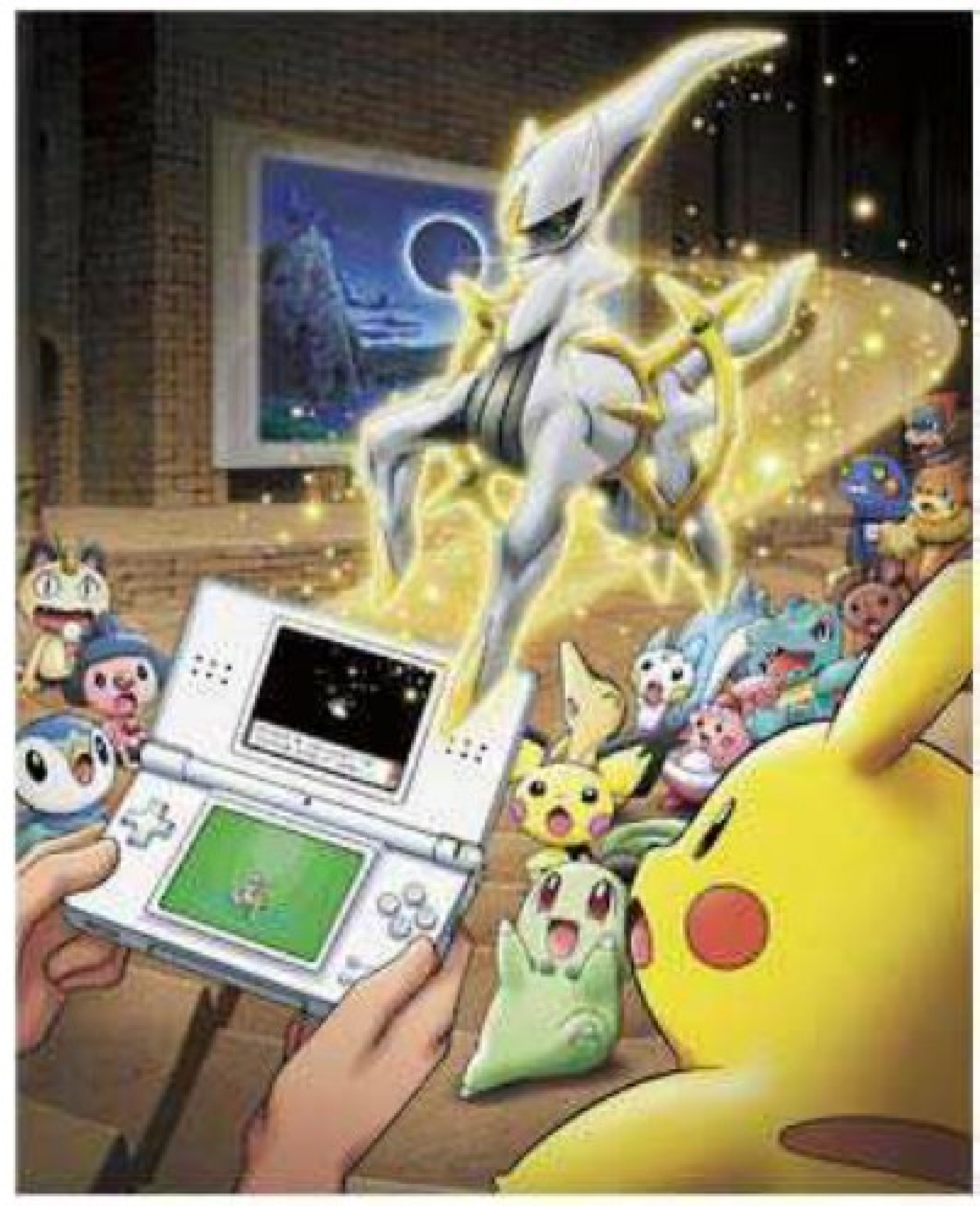
▶皮卡丘、圆企鹅和锯齿耳皮丘，满足条件的话，锯齿耳皮丘就可以在《心金・灵银》中获得。



▲小智对炎钢兽，此外还有《金银》三主角精灵以及锯齿耳皮丘。这些都是本片的特色所在。



▲也是有关炎钢兽的海报，其他主神都在但都不如炎钢兽抢眼球。



▲影院配送海报，创世神出现，吓倒了一片小家伙们。

M13.幻影的霸者 佐罗亚克

又到剧场版比游戏提前跨世代的时候了，在设定中，佐罗亚克是拥有非常强大的制造幻象能力的口袋妖怪，电影则让玩家们早日目睹到佐罗亚克这个新精灵的风采。

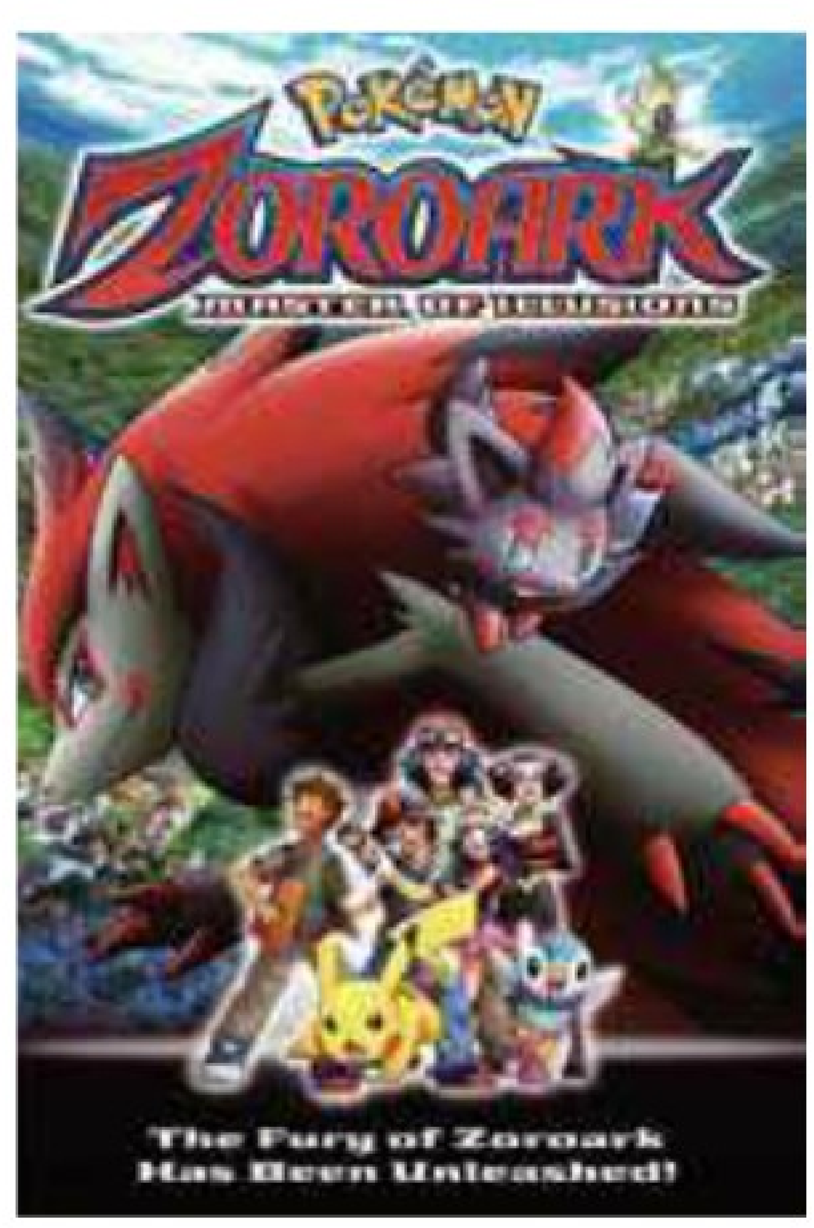




▲最具代表性的海报，日本美国大都用此海报来做宣传。图中LOGO上方佐罗亚克比例相当大，下方除了众人还有三神君。



▶最早公布的海报，当时只是公开了城都三神君和雪拉比，还没公布佐罗亚克，而暂名也是《幻影的霸者Z》。



▶构图相比前面一版简洁了些美版封面之一，去掉了三神君，并将画面整体向玩家拉近。





▶做成DVD封面的海报之一，凌空跃起的佐罗亚克和左上俯瞰一切的克林克斯，都传递了相当多的影片信息。



▶登场角色和精灵都很全的一版海报。

▲日版海报之一，除了佐罗亚克，还有一齐向前奔跑的皮卡丘、圆企鹅和佐罗亚，空中还出现了雪拉比。



▲又是卖萌海报，皮卡丘、圆企鹅、毒斗蛙和呆呆的蔓藤怪。



▲配送穿越时空的精灵塞伊米，话说皮卡丘的表情每次都那么生动。

M14.比克提尼与黑色英雄 泽克罗姆·白色英雄 莱希拉姆

“《最佳祝愿》系列”剧场版的开篇之作，而且是首部分成两个版本上映的《口袋妖怪》剧场版。



▶早期公布的双版本海报，日版美版都有，虽然公布得早，但登场的口袋妖怪都已定下来了。

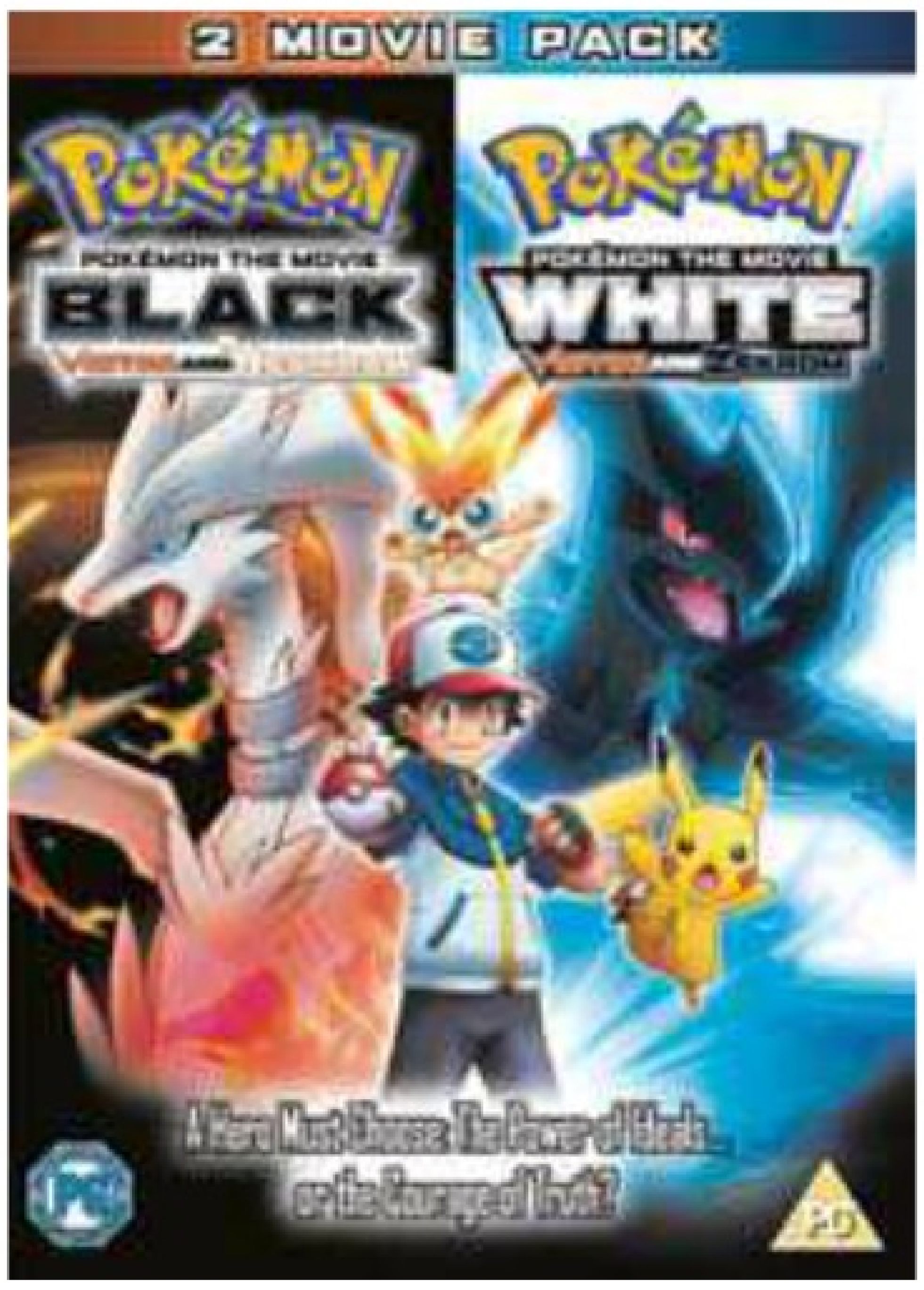
▶后期的黑白双版的正式版本，内容和色彩都比早期的丰富多了。



▶将正式版的黑白版本双版合一的日版海报。



▶将正式版的黑白版本双版合一的美版海报，相比日版内容要少一些。





▲2011剧场版配送的是伊宿黑白双龙，出现时把大家都惊呆了。



▲惯例的卖萌海报，因为是《BW》首次剧场版化，所以海报上收录的小可爱是皮卡丘与伊宿的三个初始精灵。

M15.丘雷姆VS圣剑士 凯路迪欧

作为剧场版十五周年的作品，本片也是以神兽之间的战斗为卖点的剧场版，除了丘雷姆和幻兽凯路迪欧，后期与游戏《黑2·白2》同步公布的黑丘雷姆和白丘雷姆在影片中的表现也是本片的一大看点。此外，短片也开始在本部剧场版中回归了。

▶最早公布的海报，当时没有公布凯路迪欧和丘雷姆的两个形态，所以海报上还是普通的丘雷姆对《黑·白》的三斗神。





▲最终确定版，凯路迪欧和黑白丘雷姆全部登场了，但丘雷姆的两个新形态远不如丘雷姆本身醒目。



▲剧场版相关的一版海报，更多是用于拼图玩具等周边上。



▲M15的美版海报，主要着眼点也是在幻兽凯路迪欧以及丘雷姆上，和日版一样，两个新形态的存在感也被掩盖在丘雷姆自身的霸气光芒下……



▲短片《梅萝爱塔的闪亮音乐会》的海报，场面依旧一如既往地热闹并可爱着。



▲剧场版十五周年纪念卖萌海报，15年来剧场版中出现的小可爱们排队而至，最后边呆呆的毒斗蛙仍不为所动……



▲影院配送特典海报，梅萝爱塔来了，大家热烈欢迎。

M16.神速的盖努塞克特 超梦觉醒

于2013年放映的M16剧场版，伴随着《口袋妖怪》六世代的到来而上映，因此也首次出现了六世代的标志性系统——MEGA进化。



▲M16最早公布的海报，主角是五世代的幻兽盖努塞克特，而且片中登场的为红色。



▲基本上完善的海报，除了红色盖努塞克特及小智等人，还增加了超梦。下方还附带了2013年剧场版短片的LOGO和图片。



▶最终完善版本，超梦变成了MEGA超梦Y，MEGA进化系统也随之公布，本部剧场版一定程度上承担起了上承五世代、下启六世代的重任。



▶用于DVD版封面的海报图，4个随从盖努塞克特也都出现了。



▶美版M16剧场版的海报，整体上比较简洁，但也突出了MEGA进化与红色盖努塞克特之间战斗的卖点。



▲另一版的美版M16海报，小智一行直接悬浮在了高空，海报左下方也有短片的相关预告。



▲最早公布的短片海报，当时还没有公布仙精灵。



▲短片海报的最终版，皮卡丘和伊布家族的合影。



▲来自短片中如梦如幻的场景，喵喵的表情简直入木三分。小球獭那依旧似乎出了什么事。



▲在伊布家族的居住地，大家展开联欢的场景，这张图被用于很多周边。



▲又一版的M16短片《皮卡丘与伊布好朋友》的海报，小球獭貌似被电到了，喵喵则彻底沦陷。

M17.破坏之茧与迪安茜

这一部终于开始了《XY》的剧场版，塞蕾娜等人气角色登场，而首部剧场版的主角，竟然是719号幻兽迪安茜！



▲M17刚公布最初的名字《破坏之茧》时公布的海报，没有提到迪安茜，只是放了一些MEGA进化精灵。





▲M17的正式海报，迪安茜、泽尼亚斯、伊维塔尔等都在海报中，而小智和皮卡丘这次意外地靠前。日版右下则提到了短片。



▶作为BD和DVD封面的图，是MEGA迪安茜哦。



▲海外版DVD的封面，迪安茜和小智很近，而伊维塔尔看起来似乎要吞噬一切了。



▲一张非常有趣的图，除了小智一副吃惊的表情以及西特伦推眼镜沉思，其他大家都很开心看到迪安茜。



▶剧场版短片《皮卡丘 这是做什么的钥匙？》的海报，皮卡丘和一众小可爱们以及仙灵钥匙在一起，大家都很开心的样子。



▲影院配送精灵图，皮卡丘、泡泡蛙和喵喵的表情都很有趣。

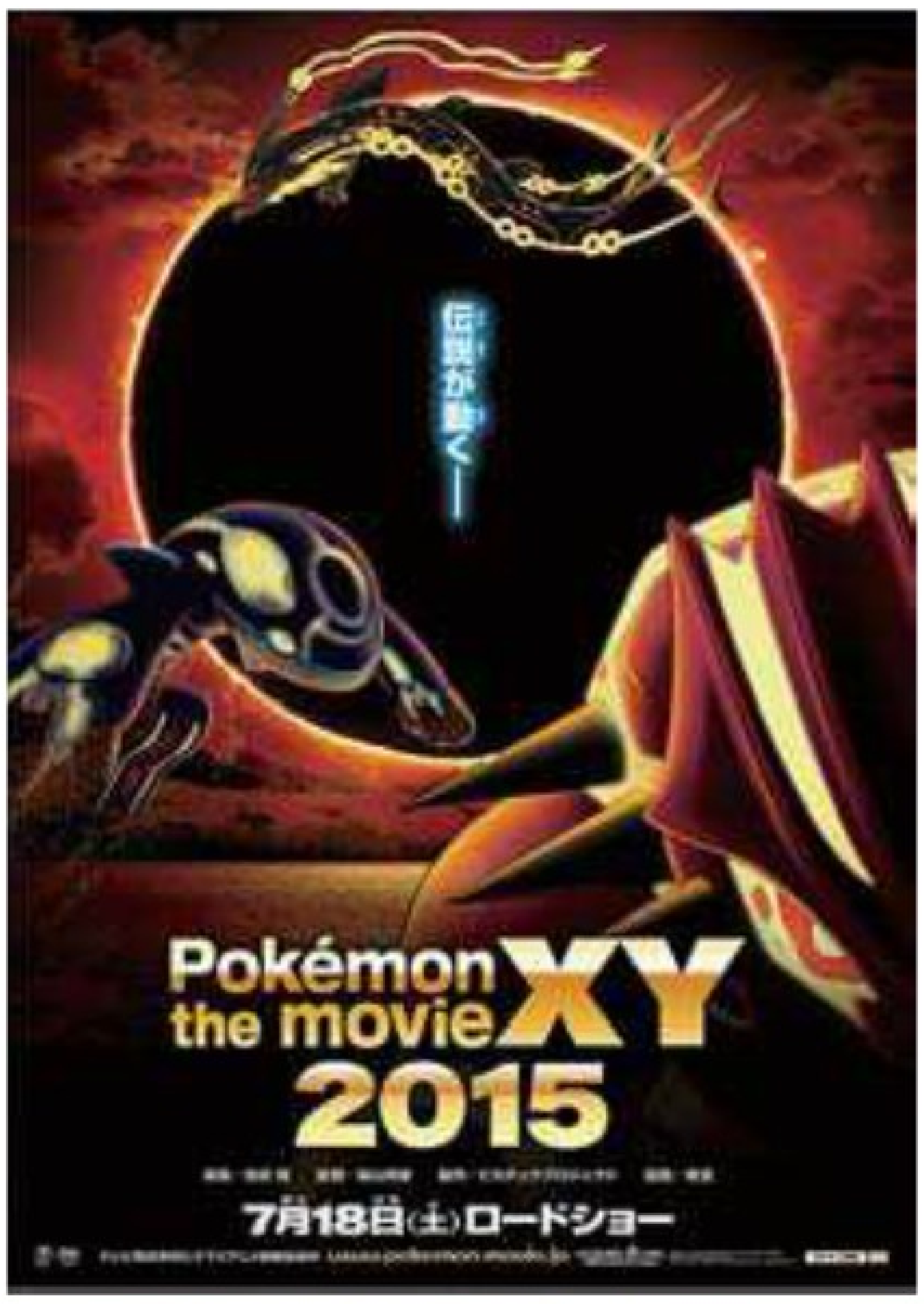
www.dooland.com

M18·光轮的超魔神 胡巴

M18是现在还没上映的剧场版，但相关的海报却已经公布了，这里我们也来看一下今年的海报变化吧。



▶这个其实不能算海报，只是中间公开的消息图，不过胡巴出现了，剧场版的名字也随之定看了下来。

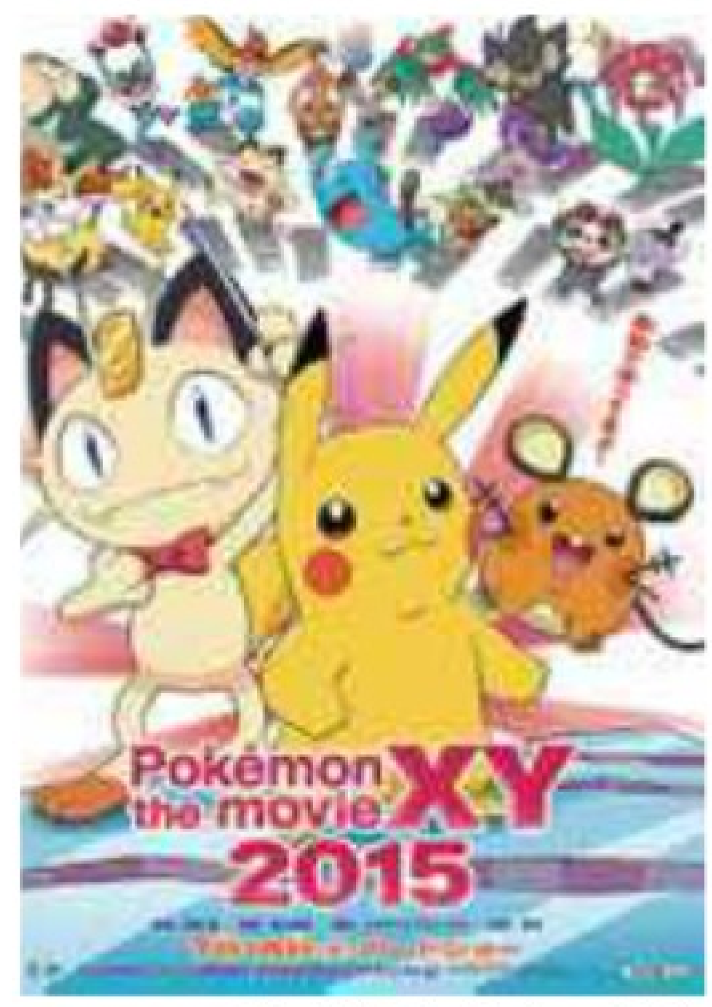


▶最早公布的海报，当时还没有名字，只有黑色的光环和原始海皇牙、原始古拉顿以及MEGA雷库萨这三个《ORAS》的三主神。





▲最新的壁纸，胡巴和小智，周围一圈是各种神兽。话说胡巴的新形态也已公布，看来这个似乎也不是M18剧场版海报的最终版。

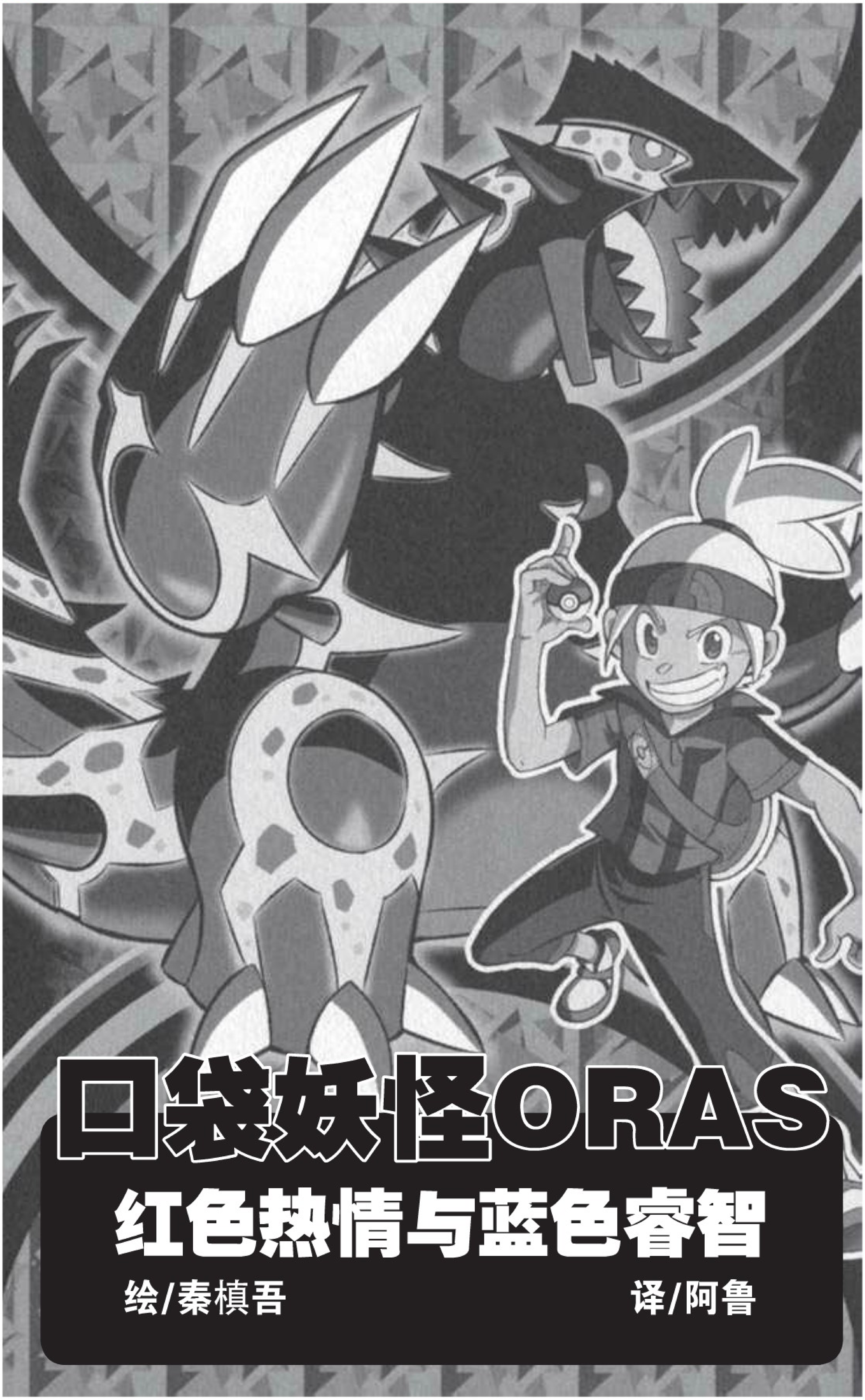


▲M18剧场版刚公布时的短片海报，和正片一样，当时也没确定名字。



▲目前已经确定了名字的短片《皮卡丘与口袋妖怪音乐队》的海报，其实就是加了名字。

到了这里，这篇长长的海报欣赏就结束了，明年《口袋妖怪》将迎来20周岁的生日，而伴随游戏一路走来的剧场版，也带给玩家每年的期待与观影乐趣，那么最后，就一期期待今年的的剧场版能更加精彩有趣吧！


口袋妖怪ORAS
红色热情与蓝色睿智
绘/秦楨吾
译/阿鲁


荷叶怪！
负电宝宝！
很遗憾，潜水艇的改造已经完成了……


接下来只需等着首领到来就能出发了。
岩浆团干部
炎
那家伙……
好强……
在古拉顿即将复活之际，你还帮我把基地给搞得一团糟呢！
那当然了……


怎么可能看着你们岩浆团做坏事而置之不理!
岩浆团长久以来，一直以成就人类的辉煌世界为目标而进行活动
不对这个世界置之不理的是我们才对!
火山骆驼
岩浆团要拯救世界!
还请你不要来妨碍呐……


岩崩！


唔……
力量的差距很明显。现在还想反抗简直是愚蠢至极的行为……
呐……要是世界真如你们想的那样
变成了适合人类居住的美好世界……
那口袋妖怪们又该怎么办。

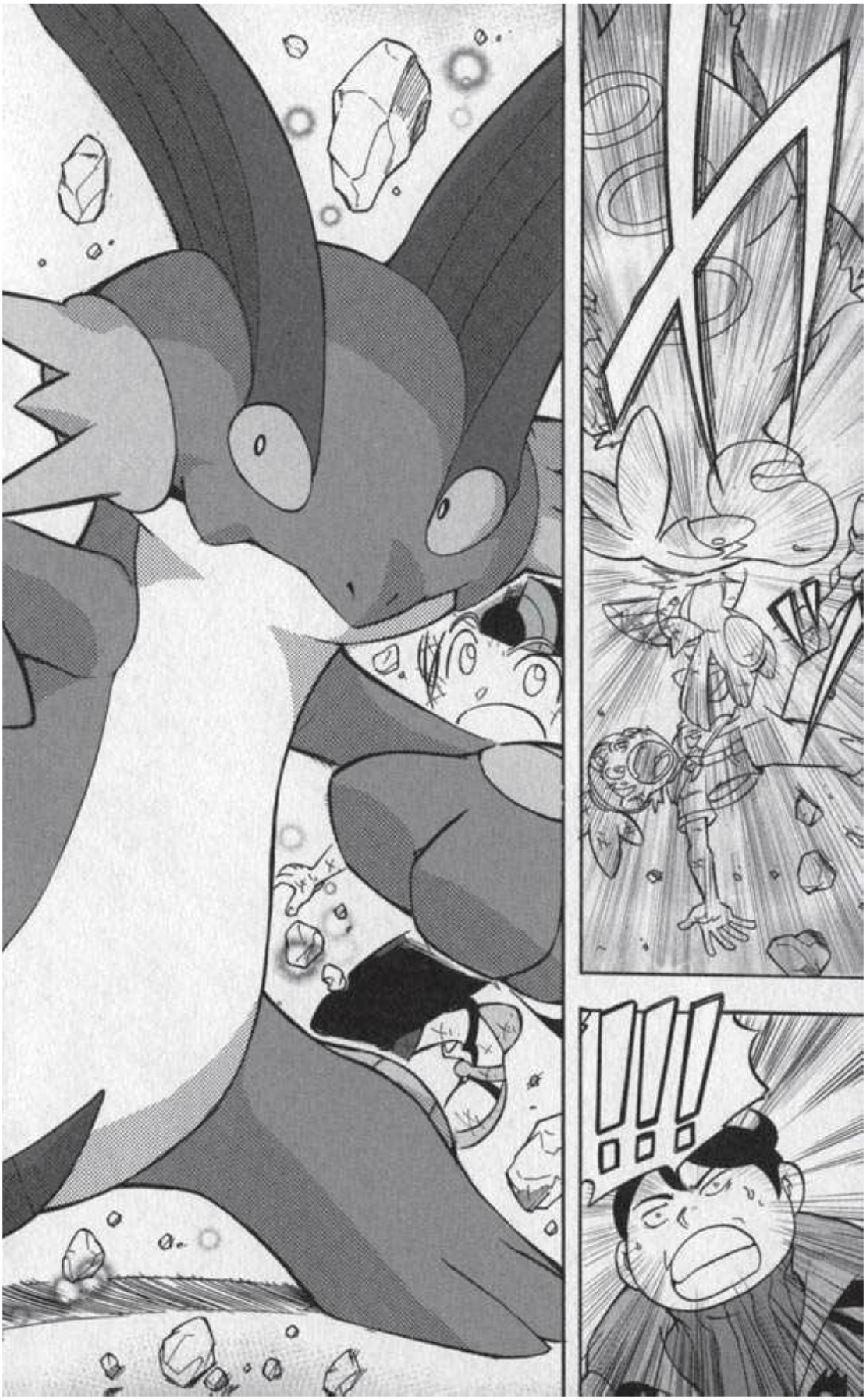

需要在意这种事情吗？岩浆团的目标……
可是人类的究极世界！
很不喜欢啊……
这样的世界……
你的想法太天真了……
要是还想阻止我们的话……
ゴゴゴ
ゴゴゴ


那就只能消除掉了！
我绝对要……



www.docland.com


进化！
巨沼怪！
这个时候进化了！真是个好运的家伙……
上吧！






攀瀑！


不可能……
太……
太好啦太好啦！


真是的……受不了这压力超大的一天了……
不过很遗憾！
如你所见……首领已经潜入海里了……
想要阻止已经来不及了！
首领松藤要去的地方是比水静市更广阔的海域，在深海里有个“西之海底洞窟”。
要怎么到达那里，
我也不知道。



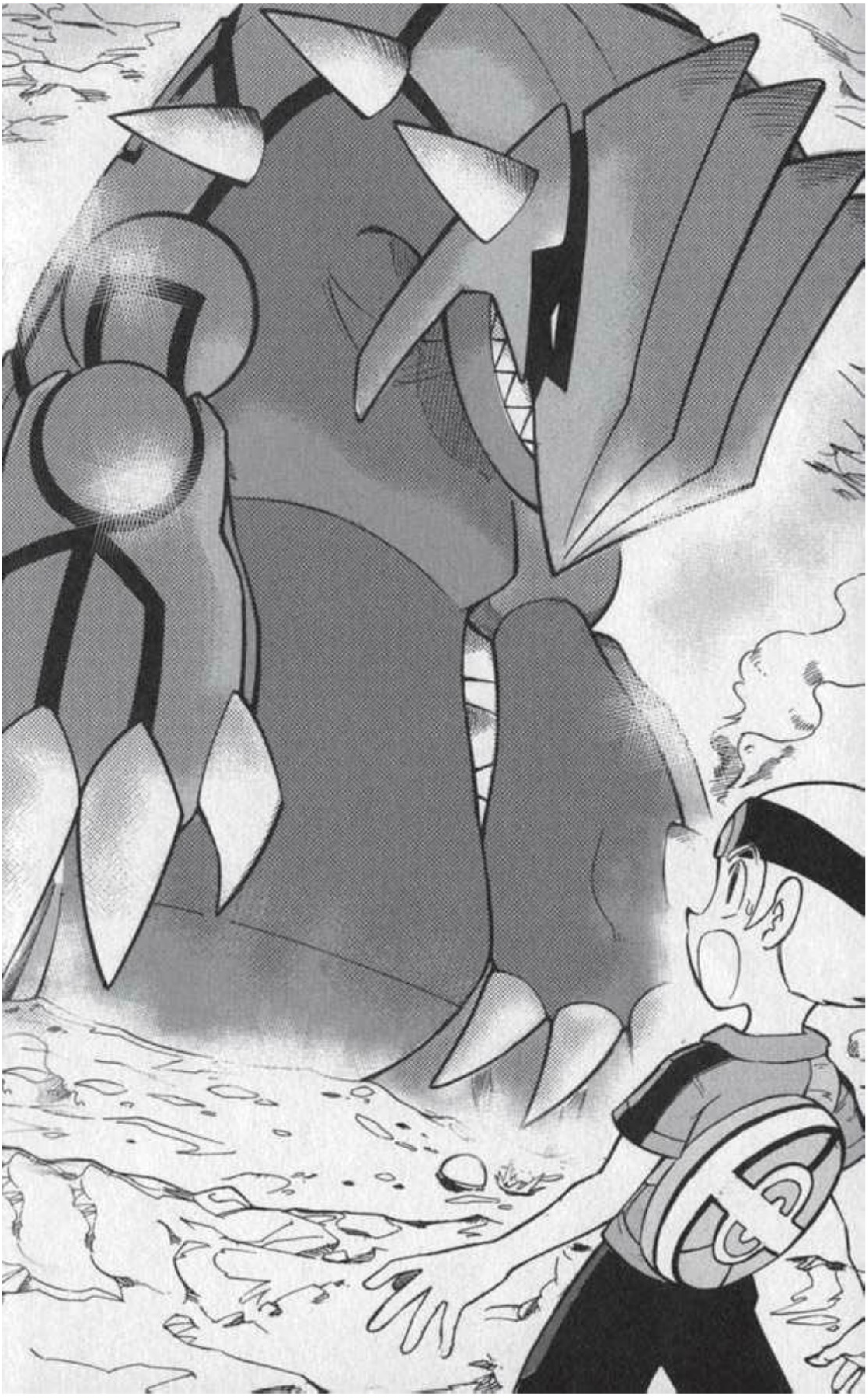
唔……该怎么办呢……
深海啊，你知道到底有多深吗？
嘛，潜下去看看就知道了。
我不会游泳啊！



还是一如既往地乱来啊，欧米伽……
大悟老兄！
我把用于深海潜水的装备给你拿来了，刚才因为觉得很有趣，就一直在旁边看。
好过分啊！
首先要乘上皮皮鲸。
去吧，欧米伽。
岩浆团就交给你了……


皮皮鲸使用潜水！
嗯。


感觉周围的环境变亮了……
自然力量真不错呢！



口袋妖怪四格大百科


口袋妖怪猎捕岩。
蓄满力量后身上的结晶会发光。
ビカァアア
模仿掉落前的线香烟花！
滋
滋
滋
滋
真的掉落了！
啪嗒
咔嚓
哇！
有着小石子一般的体型。
口袋妖怪地滚岩。
开跑啦！
太棒啦！一口气跑到终点……
为啥你会在这种地方！


口袋妖怪
毛球蝠。
用鼻子撞击墙壁时……
可以印出心形标记。
这是要给藤叶蛇的信。
磅
啊。
这下就变成情书啦！


口袋妖怪
盖亚岩。
身体上的结晶吸收了太阳光后，
能释放出强力的攻击！
好，就用结晶来吸收太阳光……
嗯，怎么回事……
吸收不了太阳光！
不要把鞋子挂在结晶上！


口袋妖怪掘地鼹鼠。
能以超快的速度掘地。
给种子挖个洞吧。
交给我吧！
ドリュリュ
挖好啦！
太深了吧！
大约有500米深……
口袋妖怪爱心蝠。
从鼻子发出超音波，
来传达爱意！
向我爱着的骗骗猫传达爱意！
好，我也来用鼻子发超音波，
呼！
简直无法理喻……
鼻涕喷出来了……


口袋妖怪塔本奈。
擅长倾听别人的烦恼。
塔本奈的心理辅导教室
我的贝壳技一直都没有长进……
我是不是没有这方面的才能啊……
不要紧的！
梦想一定会实现的！
只要继续努力
嗯！
塔本奈的心理辅导教室
……也许吧。
口袋妖怪钢钻鼹鼠。
十分擅长挖隧道。
为了不绕远路，挖个贯穿山峰的隧道吧。
交给我吧！
我钻钻钻！
但是钢钻鼹鼠在挖掘时迷路了。
这不是比以前的路更远了么！
大家也来挑战一下这个迷宫吧！


口袋妖怪挟木小子。
经常在建筑施工方面帮忙。
好，终于等到山崩了！
施工方面的问题就交给我啦！
哦哦哦！
不要妨碍我们玩倒棒子的游戏啊！
木工见习生挟木小子的前辈，
口袋妖怪擎钢力士。
早上好！
哦！
哦，没错！
前辈，今天的肌肉也胀鼓鼓呢！
擎钢力士会用钢架来锻炼身体
ひょい
我每天都这样子锻炼肌肉！
不要去碰装好了的钢架啊！
ゴスッ



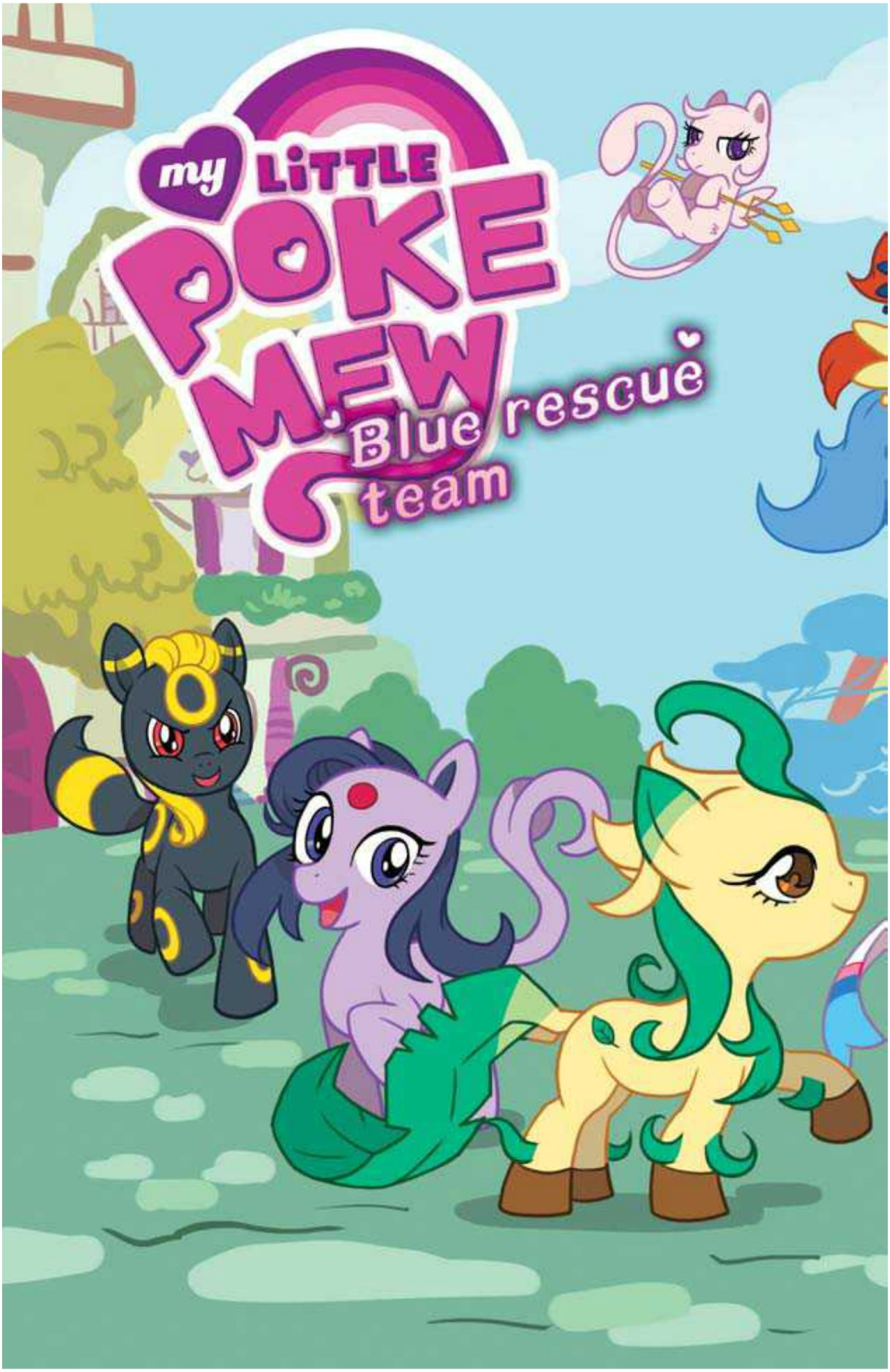
※原文中的挟木小子和擎钢力士把こころをこめる（虔诚）理解成了ココロモリをこめる（装上爱心蝠）。



※振动和深度的日文发音相近。


口袋妖怪
达伽奇。
チェストォー
拳击就是它的人生价值。
偶尔也好好吃一顿吧。
身体也是修行的一部分！
那就集中精力好好吃一顿吧！
唔！
达伽奇狠狠地勒了勒腰带！
感觉吃不下了……
不要勒紧腰带啊！
口袋妖怪
纳伽奇。
将对手投出去就是它的人生价值。
今天的目标是把这块大石头给投出去！
唔……
好重……
怎么能输！一定要投出去！
うおおおお
投出去啊，投出去啊！
今天就先这样吧……
说好的目标呢！


这里是叶娘蚕的
树叶服装店。
Happa Collection
在这里打工。
吐出有粘性的丝制作服装的草叶蚕
しぴぴぴ
总算做好啦！
还是不够熟练啊。
但是我被丝给绑住动不了啦！
非常怕冷的
口袋妖怪叶茧蚕。
也在树叶服装店里打工。
啊，好冷。
不要偷懒，赶紧做衣服！
つぴ
つぴ
没让你做暖炉啊！


my LITTLE
POKE
MEW
Blue rescue
team


青之救助队："货"不单行
作者：猫伊
审编：岚、星河
协助：Zrae



猫老大的碎碎念：这回去孤儿院，小爱不认生了耶，送她的月亮石也开心地收下了。本来还担心火焰鸟去了风国没人收拾这个烂摊子，没想到我家丫头不仅不再内向还毅然肩负起照顾屁孩子们的任务，绝对让人放心一整年啊！（备注：小爱即猫老大的族妹向尾猫琅邪爱，相关情节详见第34辑。）



关于本辑封面：这辑致敬的是《彩虹小马》，同时也是助手Zrae独立勾线上色的作品~\(≧▽≦)/~其中小马王凯路迪欧真是毫无违和（捶地笑）。至于为什么会画伊布，是因为之前我画《魔法少女小圆》版伊布家族时被人错当成了小马的同人……



小梦的碎碎念：果然有时候我还是想太少了。花萎姐真的很温柔考虑也很周到。也许这样微不足道的施舍远远算不上福利，但至少能给附近的居民过个开心年吧。这也是为什么我不但自己不去参加宴会还拖着雪拉比一起来帮忙的原因——嗯，于是我又成功地在他眼里熊了一回。



梦幻变身的造型来自网页游戏《舰队collection》中的角色“那珂”，不过，相比稀有的梦幻，在游戏中这位那珂的出现率可谓高到神烦，正因如此，很多人会在得到后直接选择解体，2411就是解体后得到的资源“燃2弹4钢11”，也成了那珂的爱称。



下辑预告：说好的年货被小梦拿去献爱心了！在外边折腾了一晚上的熊孩子回去该怎么跟仙岚队长大魔王交代？敬请期待下辑的神展开吧！

教程：小梦的画法



1、起草



2、草稿细化



3、勾线



4、平涂上色



5、添加明暗



6、背景+特效

百度超梦吧欢迎您的到来！地址：
tieba.baidu.com/超梦
得到更多资讯、参与讨论，尽在百度POKE-MEW吧：
tieba.baidu.com/POKEMEW
作者微博：
http://weibo.com/elyoncat

神奇宝贝特别篇

五十卷简介（上）

文/Horuakuti　编/昴星团

前情提要

N打败了冠军阿迪克；姆夏纳离开了布莱克，不知去向，布莱克因此晕厥过去；紫杉博士随身携带的精灵图鉴被N毁坏；精灵联盟迎来开幕式。

本辑概要

精灵联盟在冠军阿迪克缺席的状况下开幕，由于他在与N的对决中败北，让人们的心灵产生了动摇和不安，导致观众的数量下降了不少，而在这一星期内放生精灵的人数却大幅上升。四天王如期参加开幕式，夏迦公布了31名获得参赛资格的选手名单，并宣布淘汰赛将于次日早上于对战组合抽选结束后开始。于此同时，布莱克仍处于昏迷中。怀特表明她偶遇噗噗酱的时间正是紫杉博士的研究室被N袭击的时候，紫杉博士肯定噗噗酱就是她那里三只精灵中的一只。说话间，布莱克突然醒来，并准备回到鹿子镇，因为他现在已经失去了前进的动力，而且徽章只收集到了七枚。然而电视里关于精灵联盟开幕式的直播吸引了他的注意，参赛者们正在通过徽章检测门。布莱克想着那里是自己本应该通过的道路，也是自己身后的精灵们期待着的情景。他终于想通，带着精灵们赶到了会场外，要求夏迦以徽章为赌注，在此时此地与他战斗。

为了能短时间内决胜负，他们在联盟会场相关人员的专用通道里，采用一对一的方式进行战斗。但沮丧的布莱克完全不在状态，眼看着豪武战鹰就要输给夏迦的棘飞龙。正当布莱克准备放弃战斗时，四天王卡杜雷雅突然闯入通道来找布莱克，她的精灵哥特塞尔能使用超能力捕捉到道馆首领们的精神波，并与其通信。在精神世界中，道馆首领们听说了姆夏纳离开了布莱克的消息，都来安慰并鼓励布莱克，他并非如N所说没有倾听精灵们的心声，因为一直以来他和精灵都是为着精灵联盟优胜的共同目标努力的。布莱克恍然大悟，振作起来后终于得胜。夏迦当即通过电视直播，宣布布莱克成为第32位参赛者。布莱克也因此获得了第八枚徽章。

次日，激烈的淘汰赛在洞窟及山地上展开，布莱克成功晋级前八强。另一方面，淡竹仍在寻找道馆首领们的踪迹。

在准决赛开始前，参赛者们都坐进了座舱内，只有在出场比赛时才允许出来。随后主持人宣布了对战组合：爱丽丝对战格雷，贝达西对战切连，水葱对战霍德曼，半田佐武郎对战布莱克。只有在比赛中胜出的一人才能挑战四天王，将他们击败便能成为新的冠军。首先出场的布莱克，经过一场激战，逆转局势并战胜了半

田佐武郎。比赛一结束，半田佐武郎就消失不见了，其实他是国际警察搜查官汉姆森，为了调查等离子团而乔装成参赛者潜入联盟会场。格雷、贝达西、霍德曼都有可能是等离子团的七贤人乔装而成的，而格雷尤其可疑。

比赛继续进行，切连战胜贝达西，他无视对手友好表示的冷漠态度，令布莱克感到疑惑，格雷却形迹可疑地念念有词，认为切连的心冰冷得可靠。霍德曼的奥贝姆对战水葱的胖嘟嘟，并取得了胜利，霍德曼喃喃自语道，在精灵联盟出场可以近距离接触到各种强大的训练师，这与他所追求的研究领域有很大关系。最后，爱丽丝战胜格雷成功晋级四强。

躲在会场入口处的淡竹，推测道馆首领们并非没有被抓走的记忆，而是被写上了一段空白的记忆，能做到这一点的便是能够使用精神力操纵大脑，并将其所记忆的图像篡改成其它东西的精灵奥贝姆。就在淡竹怀疑霍德曼的真实身份时，怀特突然出现，并答应助淡竹一臂之力调查真相。



剧情评析

布莱克如愿以偿地获得了第八枚徽章，得到了参加大赛的机会。在八进四的比赛中，布莱克打败了伪装混入大赛的国际警察汉姆森。这一次虽然没有姆夏纳在布莱克的身边，让布莱克无法发挥出他的特殊才能来轻松击败对手，可一路战斗过来的他已经拥有了足够的实力来应对这一切。

根据汉姆森提供的信息，七贤人很有可能已经混进八强。等离子团的王已经击败了冠军阿迪克，这消息也已经传遍了合众地区。他们究竟还有什么目的呢？莫非是让七贤人拿到新任冠军头衔，并以此来宣扬他们的理念？笔者以为这种可能性很大，顺便他们也可以用参赛者的身份来监视四天王和布莱克他们的动向。

切连同学出人意表地进了四强，不过原本热情的他似乎完全变了一个人，如今的他显得格外的冷漠。原本他并没有想要参与联盟大赛的念头，可如今怎么会取得了八枚徽章，这着实令人有些费解。莫非N也对切连下手了？毕竟之前N在对布莱克和怀特下手以后，他们俩个人的世界观和人生观也险些产生扭曲。又或者是等离子团的人装扮成了切连的样子混进了大赛，准备着伺机而动。

八强中除了切连，最可疑的人是霍德曼和格雷。霍德曼似乎是在想收集什么情报，他的目的和行为好像跟等离团没什么关联，也可能是别的派系派来人。格雷的打扮和言语让人觉得他更像是等离子团的人，不过好在爱丽丝艰难地打败了他。这样一来，他就没有机会得到冠军的头衔了。

现在四强已经产生，接下来的每一场比赛都会异常的精彩。馆主淡竹在卡杜雷雅小姐的提醒之下，发现了一些可以寻找到其他几位被困馆主的蛛丝马迹。怀特也已经答应了会助他一臂之力。到底两人能否找到众馆主的藏身之处，布莱克又是否能登顶冠军宝座呢？欲知后事如何，请继续关注特别篇简介。

www.dooland.com

文/马修



“《口袋妖怪》系列”为数不多的动作游戏衍生系列《口袋妖怪大乱斗》再出新作，玩偶模样的口袋妖怪们的激烈大战再度展开，包括迪安茜在内的719种口袋妖怪全部登场！由于本作从发布到提供下载只有一周，因此小编实在无能力给大家带来详尽的攻略。虽然如此，我们还是把该作的系统和心得先介绍给大家，拿出3DS，一起加入到口袋玩偶们的大混战吧！

3DS	ACT	动作
大家的口袋妖怪大乱斗 みんなのポケモンスクランブル		
Pokemon/Ambrella	日版	2015年4月8日
1人	本体免费	对应邂逅通信、无意识通信

玩具国的冒险故事

说有个地方叫玩具国，有一天国王受到了巫师的挑衅，于是就派遣主角去收服口袋妖怪，以此来应对巫师的挑衅。一个平淡无奇的开头之后，便是激烈的玩具口袋妖怪收服大冒险了！



▲被巫师挑衅的国王。



▶国王受不了巫师的嘲讽，借给主角热气球和皮卡丘，让主角帮自己去收集11种口袋妖怪。


▲乘坐国王借给的热气球出发了，话说这国王够小气的……

简单爽快的大乱斗

本作、或者说本系列的最大特点，就是简单爽快，每个角色可以最多拥有两个技能，战斗中即使使用诸如剑舞、龙舞等变化类强化技能，也不会特别耗时。由于地图战斗往往是一个对多个且要面对不同攻击方式的敌人，因此场面非常激烈热闹。而在每个关卡的最后，还有大魄力的BOSS等待玩家挑战，其中不乏强大的一级神兽。



▲战斗非常激烈。


▲操作简单但爽快感十足。



▲巨大BOSS泽尼亚斯登场！



▲截图全部保存在SD卡中。

※在游戏任何时候，无论是剧情还是战斗，只要按下L+R，都可以对当前画面进行截图。截图保存在SD卡根目录下的DCIM文件夹中，截图的上屏和下屏是分开的。

操作

触摸操作

本作支持触摸操作的地方不多，使用到触摸操作的主要是菜单、密码输入界面以及编辑留言信息部分。

按键操作

游戏绝大多数时候都是按键操作，操作如下：

滑杆/方向键	移动/项目选择
A	技能1/确认
B	技能2/退出
X	开启交换（こうたい）菜单
Y	交换菜单中开启/关闭技能详细信息
R	交换菜单内登录口袋妖怪
START/SELECT	暂停后进入暂停菜单画面/退出暂停菜单
L+R	截图
HOME	显示HOME菜单

存档

游戏是自动存档的，在画面左边出现“记录中”字样时就是正在自动保存。而在暂停菜单里，选择“记录して终了”便会存档并退出游戏。

暂停菜单

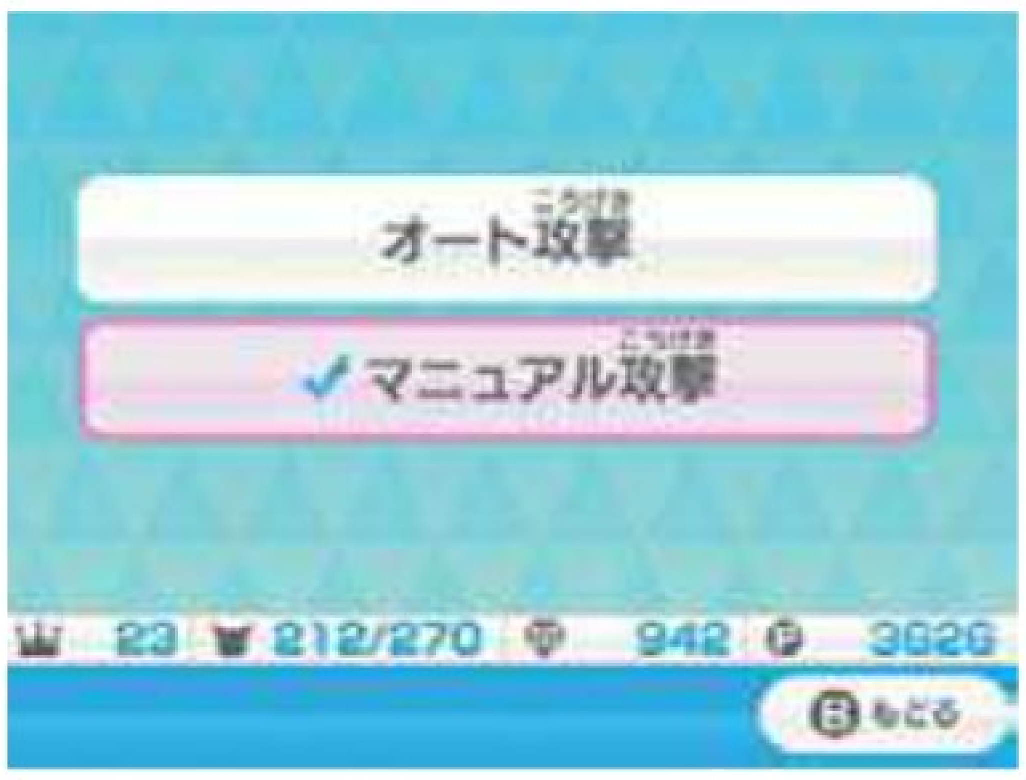
在游戏和迷宫中按下START，画面会暂停，同时下屏开启暂停菜单，暂停菜单各项见下页表格：

选项	说明
说明书	进入游戏的电子说明书
L+R写真を撮る	对当前画面截图，相当于L+R截图
登场人物の配役	选择Mii角色扮演游戏中登场角色
あいことば	输入口令
オプション	选项，包括攻击操作、通信设定和制作人名单
记录して终了	存档并退出游戏

攻击操作

オプション下的子菜单中的攻击相关选项。

其中“オ-ト攻击”为自动攻击，默认开启的就是自动攻击。当野生口袋妖怪进入攻击范围内会自动用技能1展开攻击，好处在于出手及时，使得混战中能一定程度上避免被偷袭。但不足之处就是在需要按B键使用技能2时，经常被自动攻击的技能1抢先。而在BOSS战中，在一众杂兵中走位选择攻击点时，往往也会因为自动攻击而使自己被拖住，最糟糕的时候甚至会因此被BOSS带着一众杂兵围殴送命。

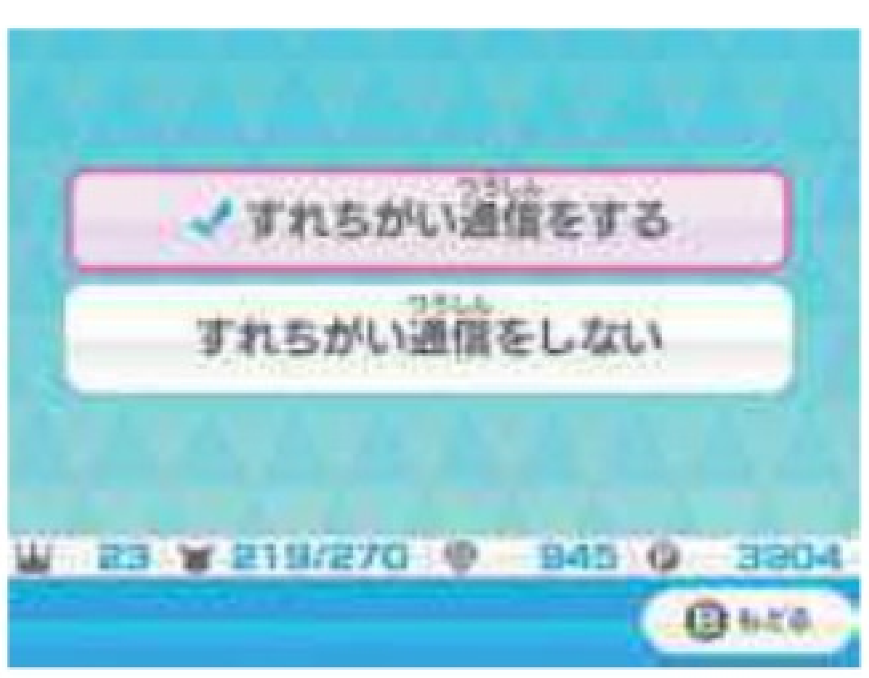


▲一般情况下，还是选择手动攻击吧。

マニュアル攻击为手动攻击，就是传统的按攻击键发动攻击，好处自然是灵活，建议选择手动攻击。

通信设定

这里对邂逅通信（すれちがい通信）和无意识通信（いつの间に通信）进行设定，两个选项中的第一项都是开启。默认的也都是开启。



▲两个通信选项都是默认开启。

数字口令

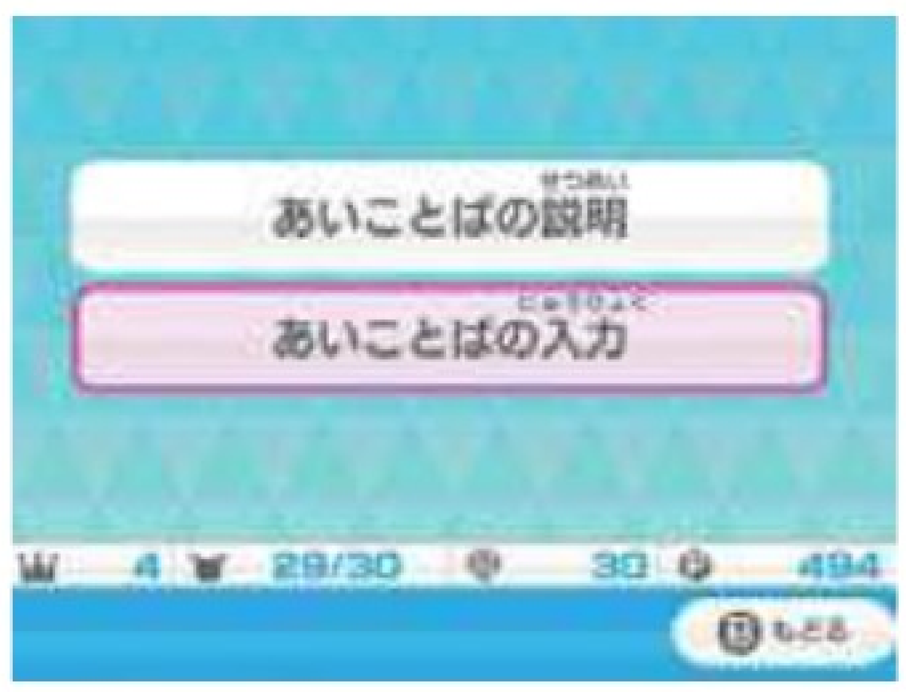
官方会不定期开放一些8位数字的口令，在菜单第四项あいことば中输入8位数字口令可获得礼物，礼物包括特殊称号的口袋妖怪和Mii服装等。目前公布的都是特殊称号的口袋妖怪，除了日版的口令，这里把美版和欧版的也一并送上，大家输入时注意区分版本。

口袋妖怪	口令	版本
伊布	24771725	日
顽皮熊猫	18294319	美
图图犬	18014401	美
顽皮熊猫	24197410	欧
图图犬	35325215	欧

收取方法



▲在暂停菜单选择あいことば。



▲进入后选第二项。



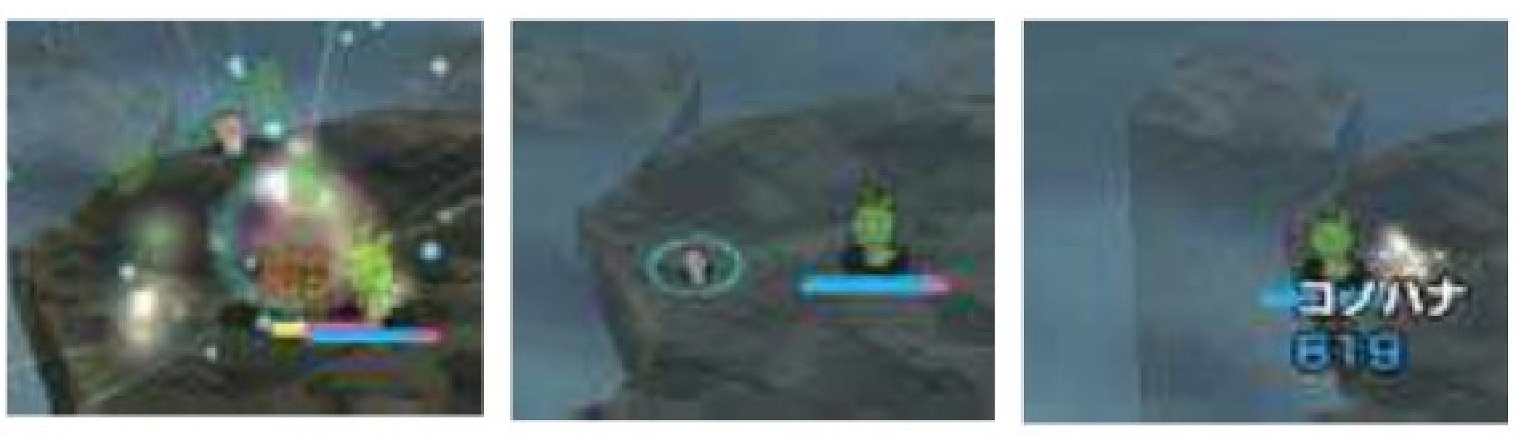
▶输入口令。


▶正确的话便能获得对应的礼物。

口袋妖怪相关

口袋妖怪在该系列中被定义为玩偶，所以出战时会有上发条的动画。在游戏中我们便要选择已有的口袋妖怪之一来操作，无论在城下町还是关卡中，我们操作的都是口袋妖怪而非主角。在城下町，按A口袋妖怪会看向屏幕外的玩家，按B则是做出吸引眼球的卖萌动作，从而吸引Mii主角等NPC。在战斗中，则是按A/B进行攻击，攻击技能即为两键对应的技能，而面对的敌人也都是口袋妖怪玩偶，大多数口袋妖怪被打倒后会变成钱币，有些被打倒则变成玩偶，拾起后便相当于收服了该口袋妖怪。除了普通口袋妖怪，在每个关卡的最后还有体格庞大的BOSS，高级一些的关卡中则有队长级的野生口袋妖怪统领杂兵，虽然这些口袋妖怪作为敌人时很大，但收服为己用后就变成和普通的玩偶一样大小了。

口袋妖怪有强度设定，这是系列的特色，数值越高强度越高，这在游戏中非常明显。此外不同的口袋妖怪也拥有类似种族值的设定，虽然没有显示且大多数时候不明显，但同样强度下进化前和进化后的区别还是能在战斗中体现出来的，神兽尤其明显。



▲倒地的野生口袋妖怪玩偶可以拾起。



▶每一个关卡战斗完都可以收服不少同伴。

719种口袋妖怪全部登场!

本作收录了目前官方公布的包括迪安茜在内的全部719种口袋妖怪，不同的口袋妖怪掌握的招式和强度也不同，慢慢收集吧。



已收服口袋妖怪查阅

在城下町点击下屏左上的ポケモン按钮，便可进入口袋妖怪管理界面，其中第一项“捕まえたポケモン”即为查看收服及已发现的口袋妖怪，进入后会显示全部已发现的口袋妖怪，其中背景明亮的是已收服的口袋妖怪，背景灰暗的为已发现但尚未捕捉，这些口袋妖怪的资料上记载着打倒次数、捕获次数以及出现地点，如果是已收服的，按A键还能听到叫声，按L/R则能让已收服的口袋妖怪左右旋转。





www.dooland.com

口袋妖怪之家与放生

游戏有“口袋妖怪之家”的设定，这个设定规定了当前手中可拥有口袋妖怪数量的最大值。去商店选择第二项“**お役立ち**”后可以用口袋钻石来为口袋妖怪之家升级扩容。这个数值显示在下屏下方左二，斜杠左边是当前拥有的口袋妖怪数量，右边便是当前口袋妖怪之家可容纳的数量。虽然在战斗中即使超过了上限不影响继续收服，但是回到城下町再想进气球站，会直接被告知数目超越了最大值而无法进入。这个时候要么去花钻石升级，要么清理放生，由于每场战斗下来都会收服大量的口袋妖怪，而大多数因为技能和强度关系一直被闲置，所以即使有足够的钻石升级，放生还是相当有必要的。

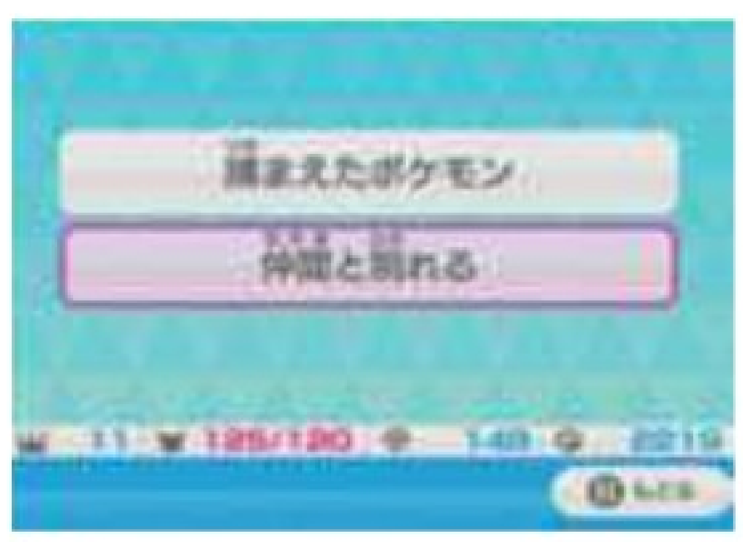
所谓的放生口袋妖怪其实就是卖掉玩偶）。方法是按下屏左下的**ポケモン**按钮，选第二项“仲间と别れる”，按START键开启筛选条件来对口袋妖怪进行各种排序，其下有两个子菜单：“绞り入む”可以按属性、名字、技能属性、技能名、称号、技能数来搜索，不过这里基本用不到；放生时主要是旋选第二项“并べ替える”，里面的起始顺序分别是能力从高到低、能力从低到高、从新到旧、从旧到新、从多到少、从少到多、名字顺序（50音）、图鉴顺序，这里选择数量从多到少，也就是“数が多い顺”，这样我们可以从数目最多的种类中挑选完全用不到的放生。无论按哪种顺序，全部选中后，按B键退出，就完成了放生，同时以每只10P的价格获得钱币。



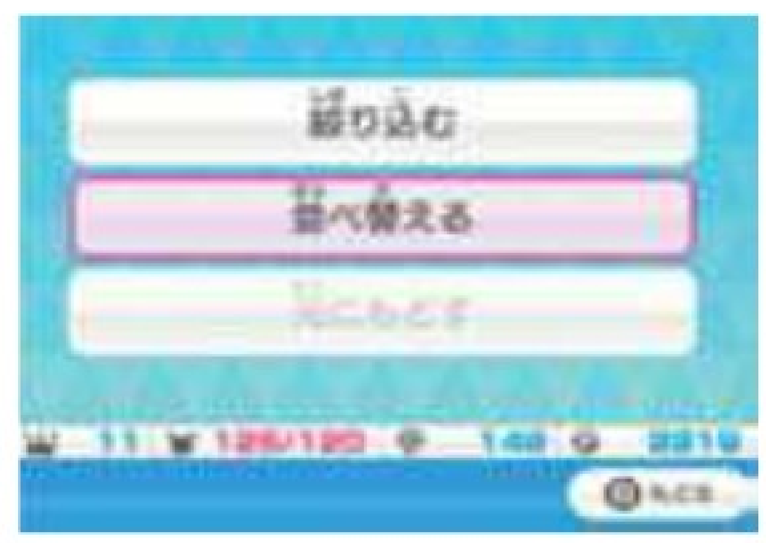
▲商店里可以用口袋钻石升级口袋妖怪之家。



▲点击下屏左下的**ポケモン**按钮。



▲选第二项“仲间と别れる”。



▲按START键开启筛选菜单后，选第二项“并べ替える”。



▲选择“数が多い顺”。


▲这样会非常方便筛选多余的口袋妖怪。



▲放生前会让玩家确认。


▲确认完毕，并获得金币。

属性

本作的属性系统完全承袭自正统原作，不仅保留了双系统，属性相克也都保留下来，不过毕竟是动作类游戏，所以原作中的无效属性依旧是威力减半。

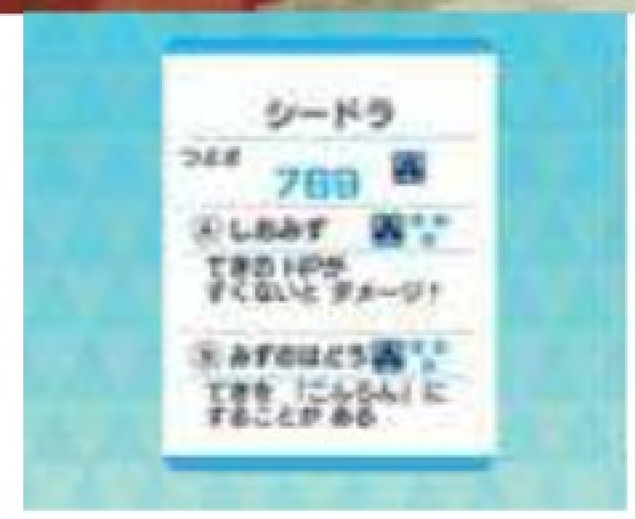
属性中日对照

属性	中文
ノ–マル	普通
かくとう	斗
ひこう	飞
どく	毒
じめし	地
いわ	岩
むし	虫
ゴ–スト	鬼
はがね	钢
ほのお	火
みず	水
くさ	草
でんき	电
エスパ–	超能
こおり	冰
ドラゴン	龙
あく	恶
フェアリ–	仙

技能

本作的技能相当于原作的简化版，分为攻击技能和变化技能，攻击技能按照范围可分为近身、中程、远程、周身和突进等类型，有些技能破绽比较大，有的会直接让自己陷入危险，使用时要注意。变化技能上，由于本作是动作类游戏没有了回合的概念，所以诸如剑舞、冥想、龙舞等强化便连占用回合数的不足都没了，行进中可以直接进行强化。





▲战斗结束结算收服精灵时，下屏会显示其技能和技能的详细说明。

游戏中，我们收服的口袋妖怪都有一个或两个技能，技能虽然是固定的，不过中后期在开启技能教学屋后还可以学习技能。

属性相克表

※下表中，●是指克对方，—是指通常效果，△是指效果差。

攻／防	普通	格斗	飞行	毒	地面	岩石	虫	鬼	钢	炎	水	草	电	超能	冰	龙	恶	仙
普通	—	—	—	—	—	△	—	△	△	—	—	—	—	—	—	—	—	—
格斗	●	—	△	△	—	●	△	△	●	—	—	—	—	△	●	—	●	△
飞行	—	●	—	—	—	△	●	—	△	—	—	●	△	—	—	—	—	—
毒	—	—	—	△	△	△	—	△	△	—	—	●	—	—	—	—	—	●
地面	—	—	△	●	—	●	△	—	●	●	—	△	●	—	—	—	—	—
岩石	—	△	●	—	△	—	●	—	△	●	—	—	—	—	●	—	—	—
虫	—	△	△	△	—	—	—	△	△	△	—	●	—	●	—	—	●	△
鬼	△	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	●	—	—	△	—
钢	—	—	—	—	—	●	—	—	△	△	△	—	△	—	●	—	—	●
炎	—	—	—	—	—	△	●	—	●	△	△	●	—	—	●	△	—	—
水	—	—	—	—	●	●	—	—	—	●	△	△	—	—	—	△	—	—
草	—	—	△	△	●	●	△	—	△	△	●	△	—	—	—	△	—	—
电	—	—	●	—	△	—	—	—	—	—	●	△	△	—	—	△	—	—
超能	—	●	—	●	—	—	—	—	△	—	—	—	—	△	—	—	△	—
冰	—	—	●	—	●	—	—	—	△	△	△	●	—	—	△	●	—	—
龙	—	—	—	—	—	—	—	—	△	—	—	—	—	—	—	●	—	△
恶	—	△	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	●	—	—	△	△
仙	—	●	—	△	—	—	—	—	△	△	—	—	—	—	—	●	●	—

称号（通り名）

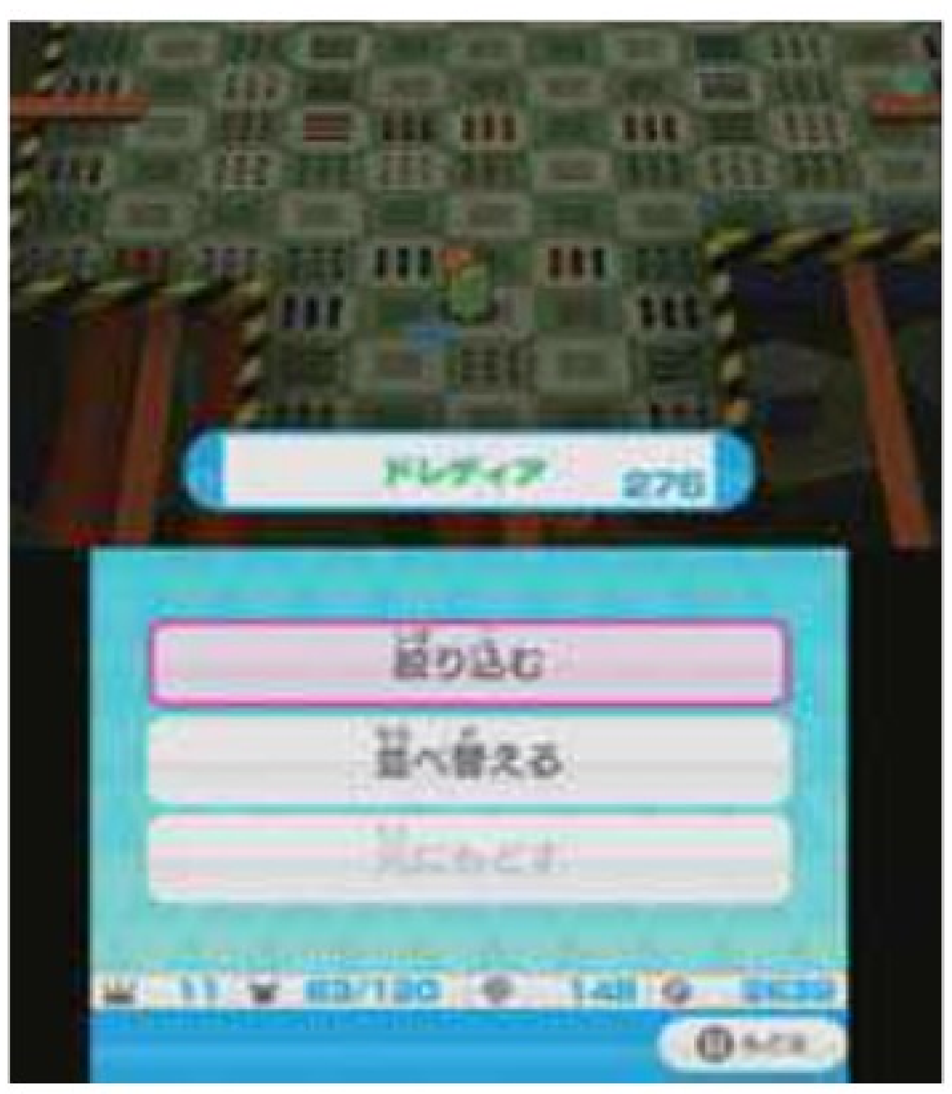
称号也算是这个衍生系列的特色，有些口袋妖怪名字左上有小字，这个就是称号（通り名），这些称号都有对应效果，有点类似于正统作品中的特性，有的效果很好，有的效果则纯粹是噱头。而本作不仅承袭了称号等级的设定，有些口袋妖怪还有多个称号。而通过官方公开的口令，还可以获得特殊称号的礼物口袋妖怪。

▶一只有称号的咕咕。



口袋妖怪交换

无论是城下町还是战场上，按X键都会进入口袋妖怪交换画面，默认是新旧顺序，按START可以调出和放生时完全相同的过滤菜单，在城下町中可以按照各种选择来进行。而关卡中，因为本作沿袭了正统系列的属性相克系统，因此出战精灵选择上最重要的是考虑技能对野生口袋妖怪的克制情况，故此推荐按技能属性，也就是第一项“绞り入む”中的“技のタイプ”，然后按照属性选择。当然，口袋妖怪自身属性上也还是要避免被敌方的技能克制。



▲按X调出交换菜单后，按START筛选，这里选第一项。



▲进入后选择“技のタイプ”，通过技能属性选取口袋妖怪。



▲选择克制电系的地系。



▲筛选出拥有地系周身范围技能踏平土地的隆隆石，选中后出战。



▲用周身范围的地系攻击对付成群的电系野生口袋妖怪非常有效率。

异常状态和弱化状态

本作依旧有异常状态的设定，这种状态有很多种，其中一些和游戏原作中相同，即中毒、烧伤、麻痹、睡眠、冰冻、昏迷等状态，其中中毒和烧伤会持续削减HP，但经过一段时间或去下一场景后就会自动痊愈。麻痹、睡眠、冰冻和昏迷则是自己无法行动的状态，这个时候被围攻会相当危险。但如果敌方口袋妖怪陷入异常状态，会对收服有很大影响，其中昏迷中的野生口袋妖怪会100%收服，而持续削减HP的中毒和烧伤状态下的收服概率也会提高。

除了异常状态外，本作还有和强化相对应的弱化状态，除了攻击、防御和速度上的弱化外，还有害怕和降低命中率的弱化状态，这两种状态下出招非常慢，因此一旦陷入这种状态最好先逃离战斗，等恢复了再战。



▲野生口袋妖怪在昏迷时被打倒后必然可以收服。

MEGA形态与原始形态

《X·Y》和《ORAS》中分别引入的MEGA进化系统和原始形态也都被本作收录，当完成国王的相应委托解锁设施后，满足条件的口袋妖怪便会MEGA进化或变成原始形态。在满足条件时下屏会出现MEGA进化的提示。











▲MEGA森林蜥蜴



▲火鸡斗士进化成了MEGA火鸡斗士。



▲MEGA巨沼怪

战斗中MEGA进化

当携带MEGA石的口袋妖怪做为主角口袋妖怪出战时，可以点击下屏的“メガシンカ”按钮MEGA进化。



▲MEGA进化也是与Mii主角的共鸣。



▲点击下屏的“メガシンカ”按钮就会MEGA进化。

与Mii角色一起冒险

本作引入了Mii角色的设定，在游戏开始时便可选择Mii角色做主角，之后在游戏中也可以通过邂逅通信、无意识通信、网络FC好友等方式互相造访，并出现在游戏中。总之，这作不再是单纯的玩具口袋妖怪们的战斗，玩家自身化身的Mii角色及好友，也都会大量出现在游戏中。



个人设定相关

点击下屏左上的“自分”按钮，可以对自己的Mii形象进行设定。进入后上屏显示自己当前的背景、形象、边框等信息，下屏则是菜单，其中“情报”是当前的个人游戏信息；称号是目前已经获得的称号，其中点亮的即为满足条件开启的称号，灰色字的则是尚未开启，可以从已开启称号中选择一个；Mii设定是Mii主角相关，下面我们重点来说。



▲当前已获得的称号。

信息编辑（メッセージ编集）

个人语言信息的编辑，内有四项，分别为あいさつ（问候）、助けを求める时（求助时）、やられた时（被打倒时）、助けられた时（被救助成功时），除了可以输入日文假名和英文字母，还支持日文汉字，大家可以直接以中文问候，如果不懂日语可以上网查一下假名和日文汉字的对照，总之在和好友互动时会非常有趣。



▲编辑好的问候语会在城下町遇到时说出来。

换装（着替える）

从已有的服装中为Mii角色更换。

随行口袋妖怪（お供のポケモン）

设定随行的口袋妖怪，从已有的口袋妖怪中选择，最多可选三只。

动作（しぐさ）

动作选择，同样有很多可选择。

背景

上屏展示画面中的背景选择。

边框（フレーム）

上屏展示画面中的边框选择。

Mii角色更换（Miiの变更）

这里可以更换Mii角色，从已设定的角色中选。部分服装还会因为Mii角色的原着装颜色发生变化而改变。

▶最终设定完的Mii主角。



※下面的文中我们将选中的Mii角色称为Mii主角。而在城下町和战场上，操控的则是当下选择的口袋妖怪，为了便于称呼，我们一律称其为主角口袋妖怪。这种叫法并非官方设定，纯粹是为了表述方便。

好友互动

在城下町，若下屏右下出现了叹号，就说明与好友发生了通信互动，这其中包括有邂逅通信、无意识通信和网络FC好友造访，其中网络FC好友造访中出现的也是玩此游戏并加了FC的好友才行，一天只能免费接受造访一次，之后就要靠花100系统金币才能继续邀请造访。



▲每天有三个好友造访。





▲各种欢乐可爱的互动。

来客（お客さん）

这是位于宿场町界面时下屏右下的按钮，当有来客造访时，这个按钮的右上就会出现小叹号标识，进入后从上到下的三项分别是邂逅通信、无意识通信和FC好友。其中FC好友每天会有三个免费造访，当三个好友造访后，再度邀请好友，就需要花10个系统金币（就是3DS系统靠计步增加的钱币），无论是哪种通信方式的来访好友，都需要去关卡中将其成功解救出来后，才会出现在玩家的城下町。



▲“お客さん”按扭出现了叹号标识。

冒险者一览

在城下町时下屏右上的按钮，用于查看通信过的好友，按A可以查看他们的详细信息。按R则可把对应的角色设为最喜欢，再次按R取消标记。



▲可以看到好友类似名片的个人设定。

拯救好友

与好友通信互动后，还需要去迷宫里解救好友。在战斗中发现好友时，好友正在被野生口袋妖怪攻击，由于其自身不会回复体力，因此要尽快去将其救下来。救下来之后，一直到战胜BOSS前，好友都会给主角的口袋妖怪以援护。

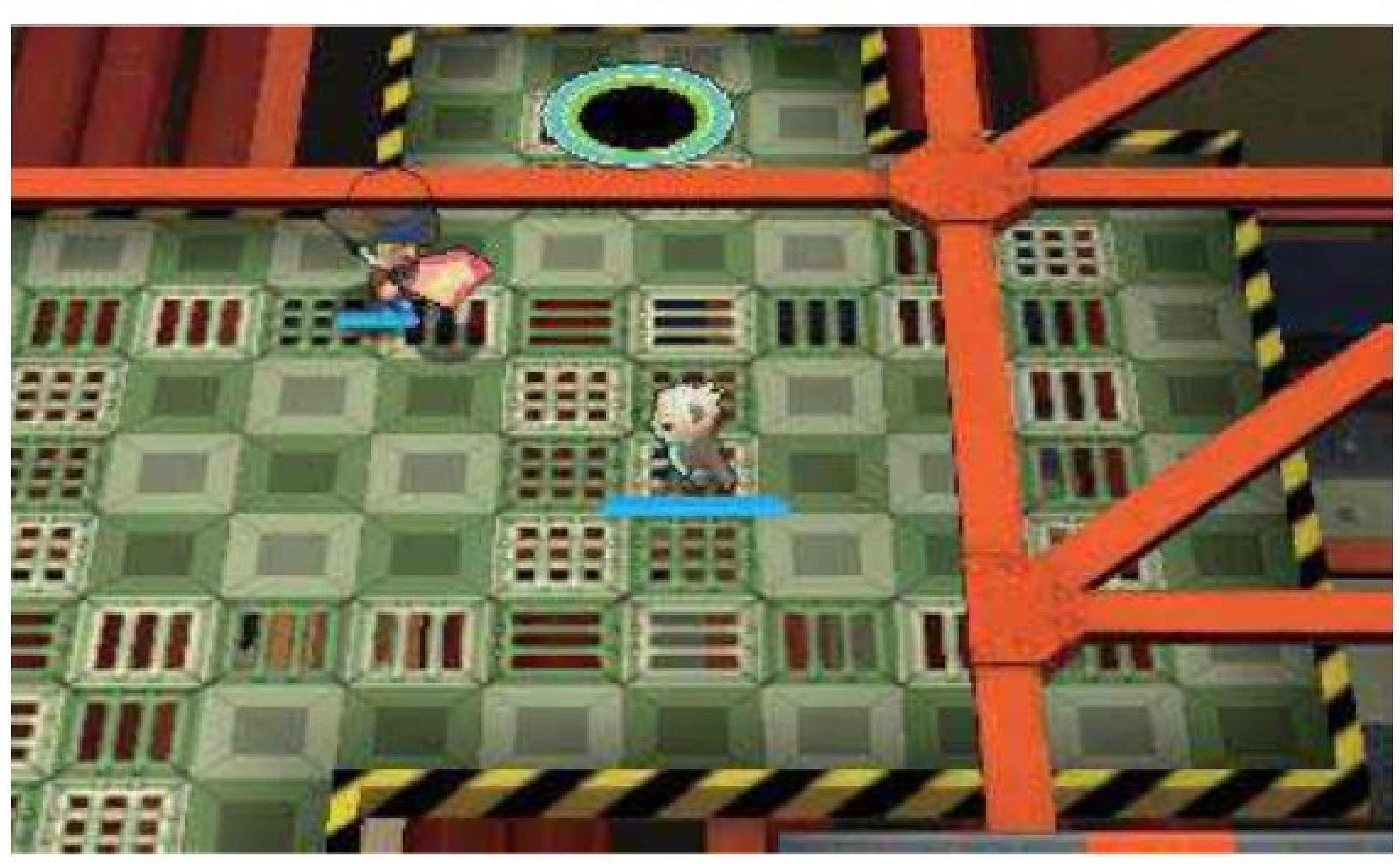


▶遭到野生口袋妖怪攻击的好友。



▶打倒袭击好友的野生口袋妖怪，便可将其救出。





▲把好友救下后，有的会给出钱币答谢，有的还会送出钻石。









▲救出好友后，好友会在攻击提升、防御提升、速度提升及体力回复四个方面对主角口袋妖怪进行支援。

NIKKI来访

如果是在2013年11月之前入手3DS的玩家，应该对一个叫《交换日记》的免费涂鸦分享软件并不陌生，而作为主持人的小画师NIKKI更是以其画风和功力聚敛了颇多的人气。然而2013年11月，由于部分玩家利用该软件传播糟糕图片，使得任天堂终止了这款软件的运营，而NIKKI也再无音信。而在本作中，NIKKI竟然以无意识通信好友的身分再度与玩家重逢！在迷宫中低调地送给玩家以血瓶后，便会出现在城下町中，颇让人怀念。





▲《交换日记》的人气小画师NIKKI以邂逅通信好友的身分来访。

实用之力（お役立ちパワー）

当把迷宫中的好友救回到城下町后，就可以在城下町看到他们并与之互动，除了对话和前往救出他们的关卡，还可以获得名为“实用之力”的力量，这些力量种类不同，可以去商店获取。

随行之力（お供パワー）

通过城下町造访好友的随行口袋妖怪获得的力量，会提升自己随行口袋妖怪的力量。当发现好友的随行口袋妖怪带着小旗，与之对话便能获得随行之力，随行之力可以升级，最多可以获得三个。




▲获得随行之力。



▲带小旗子的口袋妖怪都可以获得随行之力。

时尚之力（オシャレパワー）

入手时尚之力后，帽子、鞋、左右手等各部位的着装细节也都可以单独编辑，从而可以实现对Mii角色更个性化的搭配。







▲套装







▲使用时尚之力后，可以对细节进行编辑搭配。

角色分配之力（配役パワー）

让Mii角色在游戏中出演国王、王子、公主、巫师、山贼等角色。开启后可以给角色在已有的Mii形象中选择。



▲用Mii角色替换游戏中登场的角色。

互动奖励

无论在关卡中还是城下町，和角色对话都有可能获得钻石。而在邂逅通信达到1次、10次乃至更多以及节日时，也都有机会获得钻石。而与角色对话，还能通过消费钱币或钻石去其对应的关卡。



口袋钻石与钱币

游戏中，无论是去商店购买道具物品，还是去设施消费，都离不开两种货币。一种是游戏中钱币，通过战斗及放生（其实是售出口袋妖怪玩偶）以及完成奖励获得，除了分为金币和银币，不同大小也有不同的面值；还有一种是口袋钻石，就是大多数内购游戏中的充值货币，通过e商店购买，和钱币一样，口袋钻石也用来购物及在设施消费，和大多数内购游戏（包括《口袋抓取方块》）不同，本作中的充值货币无法兑换成游戏中的钱币，当钱币不够时只能老老实实去打，好在积攒也快。由于钱币和大多数游戏中的货币无异，所以下面我们只详细介绍下口袋钻石。



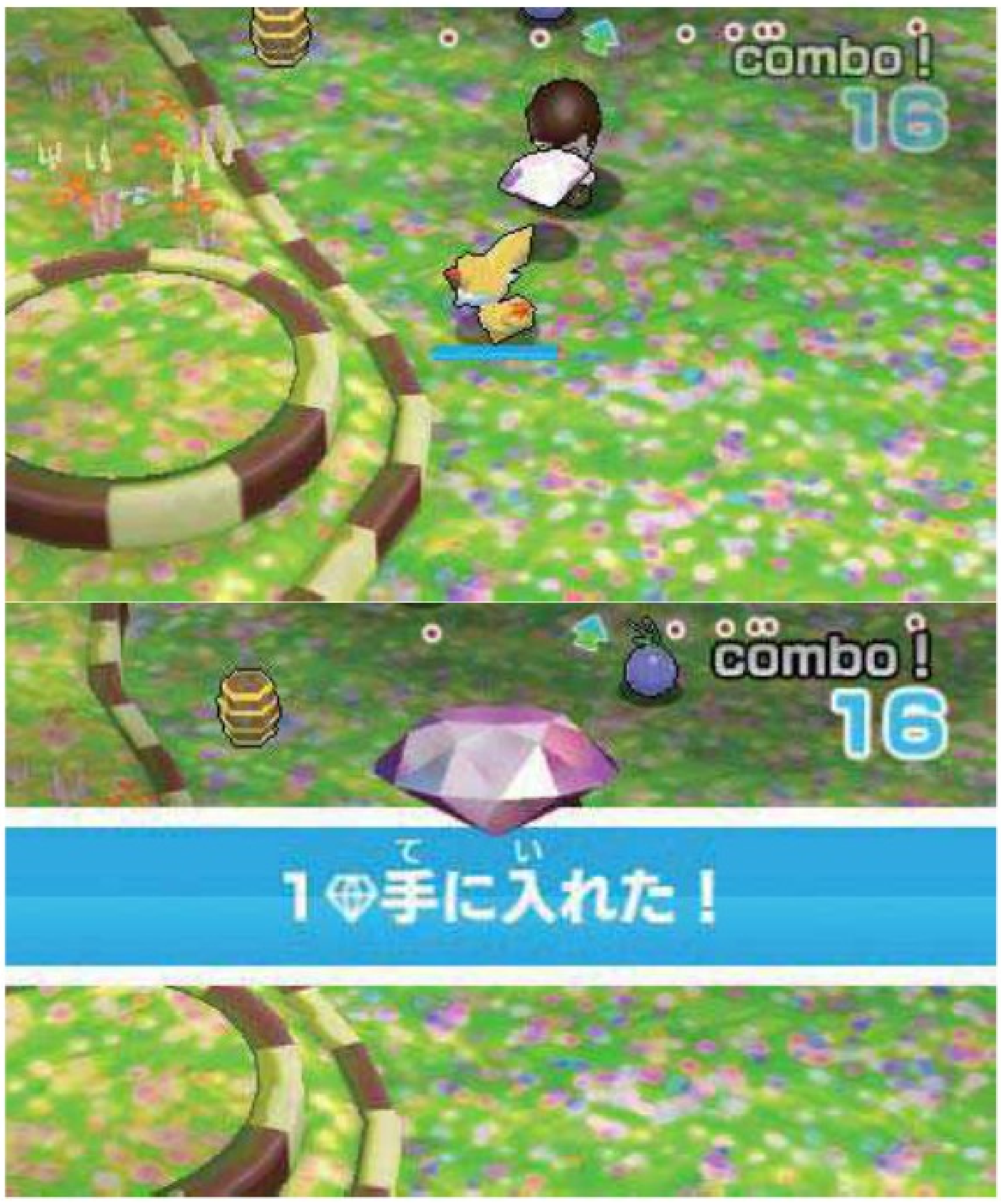
▲战斗是获得游戏中钱币的最主要途径。


▲有些商品需要钻石购买，有些商品则需要钱币购买。

口袋钻石作为本作的重要内购道具，无论是重要的热气球、全队伍口袋妖怪能力提升的重要道具，还是纯粹装饰用的服装、背景、边框这些都会用到。此外，通过迷宫中救出的城下町好友们去定向的关卡时，有的也会需要用到。而在战斗中，如果失败，也可以通过消费2颗钻石来继续游戏。但是钻石不光可以充值购买，当完成国王委托任务、拯救好友以及后期使用钻石挖掘机等，都可以入手。下文为了表述方便，我们将口袋钻石简称为钻石。




▶完成国王的任务，达成条件后获得钻石奖励。



▲救下好友，会得到钻石奖励。



▲使用钻石可以在商店购买很多道具。



▲战斗中被打倒的话，也可以使用钻石来接续。一般的小关卡不用，但如果是好不容易摇出的神兽关卡，还是别吝啬了。



▲扩充口袋妖怪之家，也会消费钻石。

购买钻石的方法

作为“氪氪氪”的重要环节，钻石的购买还是很有必要的。下面是钻石的购买步骤。不过作为一款有良心的课金游戏，本作是设定了钻石内购上限的，最多3000个，而玩家购买这3000颗钻石最多也就花4000日元，如果批量优惠购入，3000颗钻石甚至用不到4800日元，也就是说玩这款课金游戏用的钱最多是一款普通游戏的价钱。



▶在商店选择『购入钻石』。



▲确认后联网。



▲各种钻石选购套餐。以最零散的80日元50个来买，买够最多的3000个也只用4800日元。



▲选择确认后购买成功。

更多的便利

尽管本作在区域关卡选取上采用了赌博轮盘式、口袋妖怪收服随机、又采用内购，使得本作看上去颇像那些“抽抽抽氪氪”的卡片手游，但本作实际上还是很良心的，上面的钻石购买上限就是例子。不过也有玩家会表示担心：钻石不够了怎么办？除了前面说的的入手方式外，还有钻石挖掘机，更有VIP卡类的便利物品，这些我们会在后文相应的部分给大家介绍到。

城下町设施

这里来介绍城下町的全部设施，除了最早的国王宫殿、热气球站以及商店外，其余设施都通过委托任务来解锁。下面来看看这些设施。

热气球站

游戏中的重要设施，去各区域关卡都要在此乘坐热气球到达。

国王的宫殿

去宫殿觐见国王，可以接受各种挑战任务。详见挑战任务部分的讲解。

商店

游戏中购买各种物品道具的地方。包括气球、各种用途的道具、服装、背景、边框、购入钻石、每日商品、奖赏领取、免费获取钻石，下面会分开说。



▲通信互动的好友会在商店中做“一日店长。”

热气球（气球）

通往各种区域地带的交通工具，详见后文的“热气球系统”部分。



▲在商店购买了珍珠号热气球。

各种用途道具（お役立ち）

这里可以买各种用途的道具，比如增扩口袋妖怪数量上限的各种等级的口袋妖怪之家、各种提升全队伍实力的道具以及VIP卡等。

全员提升道具	
道具	说明
アタックの木	提升全员攻击力
ディフェンスの木	提升全员防御力
スピ－ド の木	提升全员的移动及攻击速度
フラフラの木	提升把野生口袋妖怪打昏的概率，昏迷状态下的野生口袋妖怪被打倒后必然会被收服



▲提升全员能力的道具有多个等级，随着冒险等级的提升，新的道具也会开启，因为对全员有效，所以钱币或钻石要是够就买下吧。

服装（服）

购买后可以给让Mii角色穿上，并出现在自己以及其他好友的游戏中。



▲买身农民装。

背景（背景）

个人信息相关，编辑个人信息时出现在自己及好友的信息中，可以选择的很多。

边框（フレーム）

个人信息相关，类似于相框，除了不同颜色，还有圣诞、雨、雪等效果的边框。

购入钻石（购入ポケダイヤ）

联网购买钻石，购买时上屏会显示购买情况。

每日商品（日替わり）

这里的商品主要是服装和背景，每天都有不同。



▲每日商品中的背景商品，背景有点像公共厕所……

奖赏（ご褒美）

完成挑战任务后在此领取奖励。



▲完成委托任务后获得了厨师服。



▲换装之后又得到了国王额外的钱币奖励。

免费钻石（无料ポケダイヤ）

满足免费领取钻石的条件后记得来此领取。



▲达成条件便可以在此领取免费钻石了。

石屋

和《X·Y》中米亚雷的宝石店以及《Ω红宝石·α蓝宝石》120号路边那位老爷子的同名设施类似，这里的石屋也是卖MEGA进化石的，价格不菲，除了MEGA石，海皇牙和古拉顿的原始形态也要在这里花钻石获得。在给口袋妖怪使用了MEGA石后是不能取下来的，这意味着一个MEGA石只能给一个口袋妖怪使用，这点要注意。







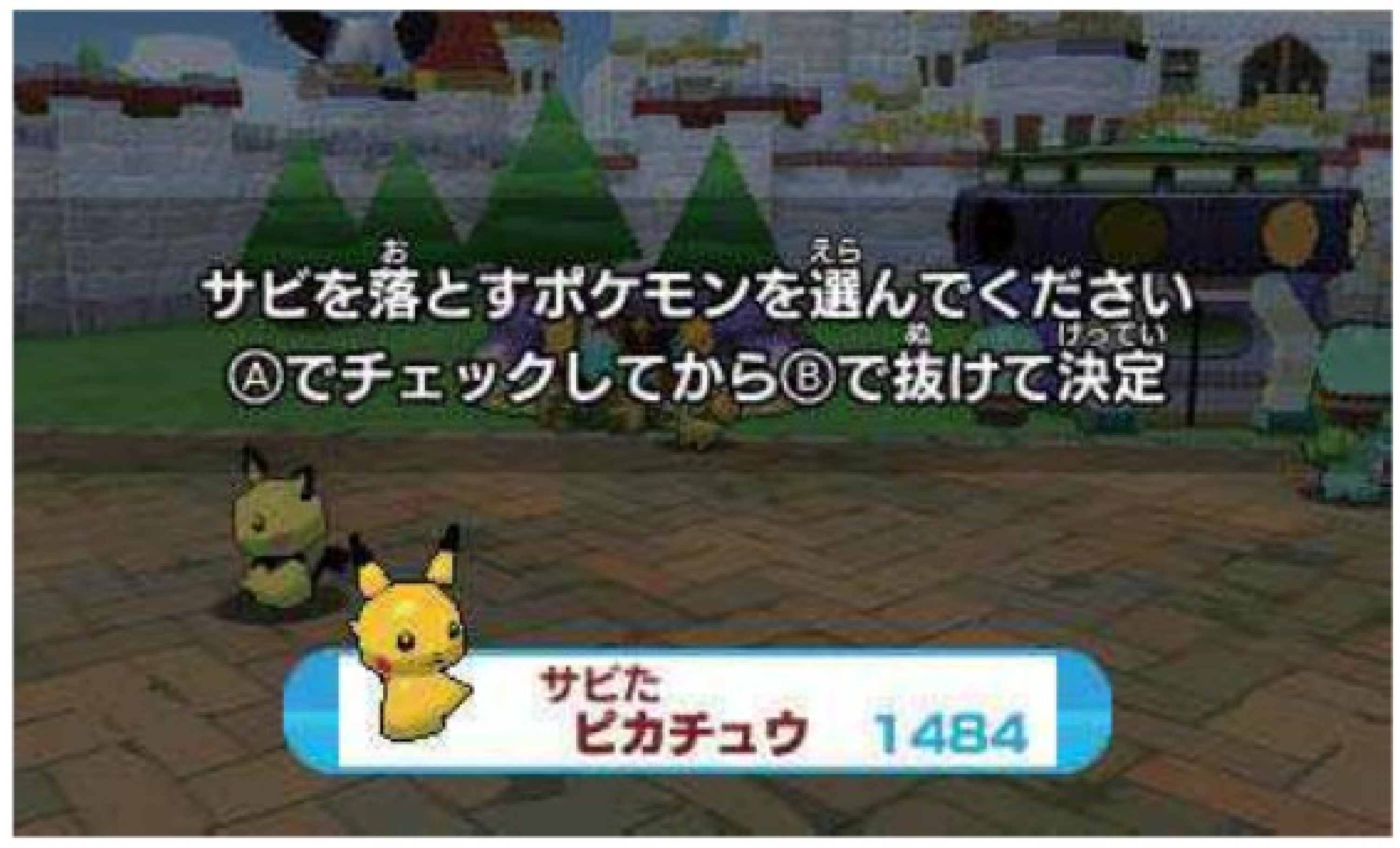
▲在石屋，可以给一个满足条件的口袋妖怪买MEGA石。

除锈屋

游戏中我们有时会得到一种带“サビた”称号的口袋妖怪，这种口袋妖怪会因为生锈而无法使用。不过在开启了除锈屋后，就可以为这些生锈的口袋妖怪们除锈了，而这些除锈后的口袋妖怪不少会带有珍稀称号。



▶除锈屋，其实是个喷泉。



▲选择“サビた”称号的口袋妖怪，确认后除锈。



▲成功为皮卡丘去了锈。

技能教学屋

顾名思义是学技能的地方，根据技能的不同，价格也不一样，除了花费游戏中金币，有的还需要花费钻石来学。和原作一样，所学的技能也是该口袋妖怪本身能掌握的才能学到。



▶这里是技能教学屋。



▶让皮卡丘学技能『十万伏特』。



▲皮卡丘掌握了“十万伏特”。

钻石挖掘机

每天可以收获20颗钻石的设施，在内购游戏中有如此设施，而且挖掘的效率也还不错，是不是很让人心动？不过这个设施开设的前提是内购钻石已经达到了3000颗，之后游戏中便可以每天都通过钻石挖掘机得到20颗钻石了。这也是本作中唯一一个非挑战任务开启的隐藏设施。


▲购买钻石达到上限会开启新的设施。


▲提示获得20颗钻石。



▲20颗钻石入手！

热气球系统

热气球是本作的关键要素，到各个迷宫地点，都需要乘坐热气球去。热气球的入手途径是去商店购买，不同的区域需要不同的热气球才能到达。进入城下町的热气球站，便可选择当前可去的区域。



▶去商店可以购买热气球。





▶买热气球时可以看到该区域的标志性口袋妖怪。

www.dooland.com





▲去热气球站可以选择乘坐热气球去对应的区域。



▲当热气球使用过之后会有冷却时间。

用过的热气球

热气球使用后，会进入恢复阶段，在热气球站中都有倒计时的时间，到达不同地域的热气球其恢复时间也不同，当倒计时结束会显示OK。其实恢复中的热气球也可以使用，不过需要支付钻石，恢复中倒计时时间越长的热气球，其强行启动需要的钻石也就越多。



热气球VIP卡

当钻石购买达到上限时，商店里推出的便利物品之一，作用是无论是乘坐去哪里的恢复状态热气球，都只要花一颗钻石即可。



▲入手热气球VIP卡！

区域与关卡

每个热气球都有其对应的区域，而每个区域下又有多个关卡。在选关卡时会以赌博轮盘的方式来确定所去的关卡，关卡的星数越多，出现强大野生口袋的概率就越高。运气好的话，还有一定概率会发生FEVER事件，给区域中的关卡增加星星。



▲以赌轮盘的方式来选择关卡，碰运气的成份很大。



▲星数越多，珍稀口袋妖怪的出现概率越高。



▲出现FEVER时会增加星星。



▲出现了SUPER FEVER，古拉顿的关卡开启了！

传说中口袋妖怪的出现

在游戏中，当关卡达到三星时，就会出现该区域的传说中口袋妖怪，也就是神兽。除了代表性的主神兽，还有相关的从神甚至幻兽。



见切秘法

当游戏进行到一定流程时，完成国王的任务后，商店会奖励见切秘法（见切りの极意），入手后在区域选择关卡时，按X发动见切秘法，消费2颗钻石后，轮盘的转速会大大降低，从而让玩家轻易选到想去的关卡。



▲掌握见切秘法后，就不怕转轮盘时选错关卡了。

见切VIP卡

也是购买满3000颗钻石后商店增加的VIP道具，作用是每次使用见切秘法时，消耗的钻石减为1颗。



▲入手见切VIP卡后，使用见切秘术时也只消耗1颗钻石了。

冒险等级与挑战任务

本作有冒险等级的设定，该等级的提升和收服的口袋妖怪种类有关。而这个等级不仅可以从国王那开启更多的任务，进入以前去过的迷宫时，也会因为冒险等级的提升而使得迷宫中怪物的实力上升，使得收服的口袋妖怪也就越强。下面着重说下挑战任务。





挑战任务

当冒险等级达到4级后，就会被国王召入城中，觐见国王便可以得到各种挑战任务，这些任务根据玩家的等级开启，完全免费，达成其中的任务要求后还会获得相应的钻石，而且可以重复挑战——虽然已经获得的任务奖励不会重复给，但可以赚取挑战以前未获得的奖励，而且无论哪个任务，在完成一次之后，都会出现HARD难度并有相应的HARD难度挑战奖励。尽管想在这里收服口袋妖怪几乎没可能，但这里的野生口袋妖怪的强度是固定的，不像野外区域的口袋妖怪会随着主角冒险等级的成长而提升，因此HARD难度励可以等以后收服了强大的口袋妖怪后再来挑战。

而完成挑战任务除了可获得钻石，还会解禁一些游戏中的要素，如原始状态的海皇牙和古拉顿便是在挑战任务中解锁。





▲海皇牙和古拉顿的原始状态都是在挑战任务中解锁开启。



▲去觐见国王，可以在国王处接受挑战任务，以骑士的名誉接受挑战吧！





▲第一个任务自然去是替国王教训巫师。







▲既然是挑战任务，难度自然不低，不过眼下打不过去也可以等以后捉到强的口袋妖怪后再来挑战。

▶每一个任务都有一个类似小剧场的剧情。



www.dooland.com





▲挑战任务是限时制，所以游戏中要记得捡取掉落的时钟来增加剩余时间。



►用指定技能打出拔群效果，是几乎每个挑战任务的奖励条件。





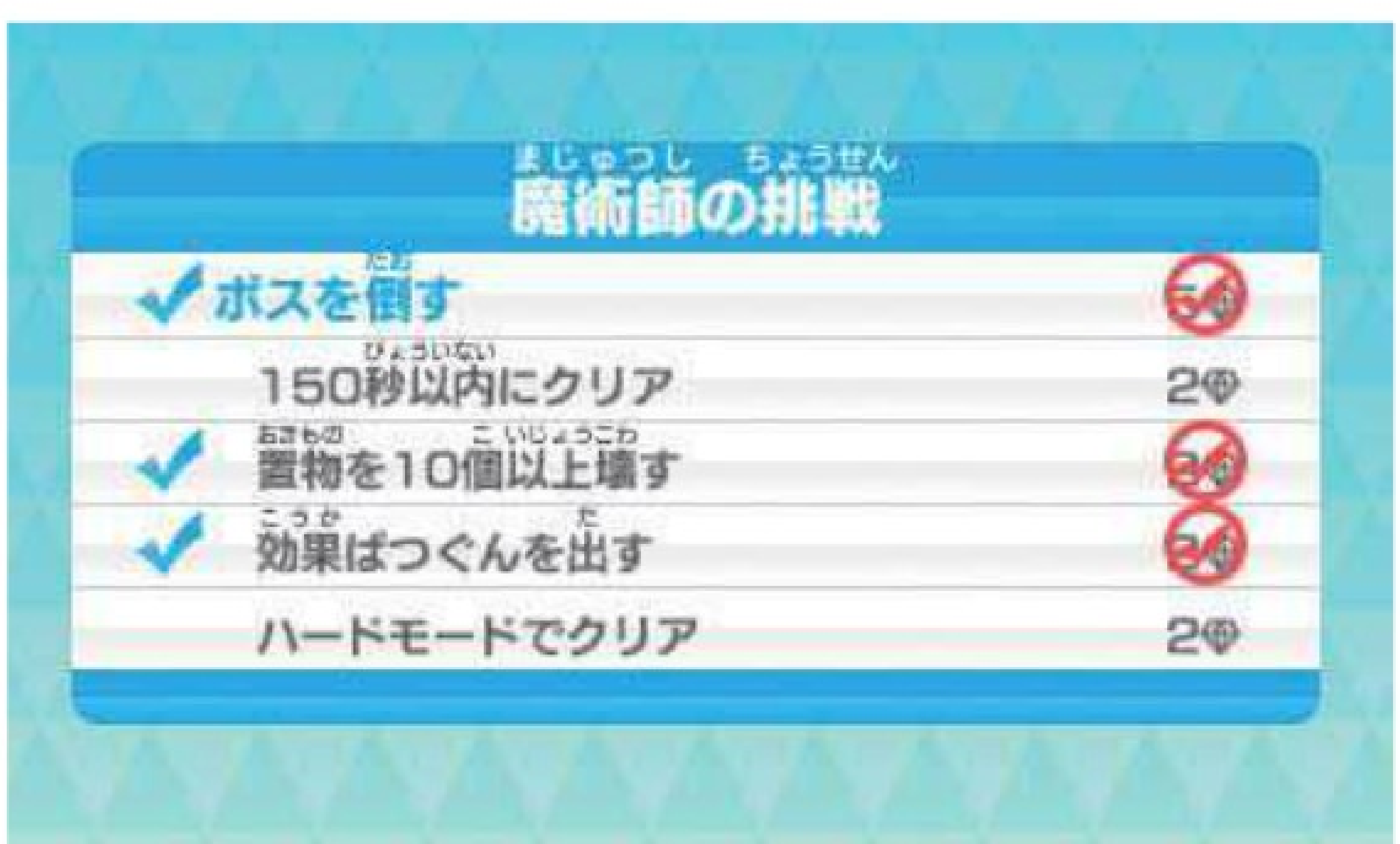


▲挑战任务中还有很多陷阱，有的是束缚住主角口袋妖怪，有的则是在破坏设施后陷入野生口袋妖怪的埋伏。

挑战奖励

挑战后，会根据所完成的目标任务情况而获得奖励的钻石。除了钻石，还有很多解锁的设施。





▲过关后的宝石奖励，没完成的可尝试重复挑战获取。



▲完成挑战任务后城下町增加了原本没有的设施。



《口袋抓取方块》攻略・续1

3DS	口袋抓取方块		益智・方块消除 PUZ
	ポケとる		
	Pokemon/Genius sonority	日版	
	2015年2月18日	1～2人	
	本体免费	对应邂逅通信、无意识通信	

这款被戏称为“口袋氪金方块”的游戏大家打得怎么样了？更新的精灵大家都收服到了么？活动奖品大家有得到吗？说来本人倒是一直在打，除了在之前一个老老实实充值打的机器上玩，还在另一台机器上重新开坑，摸索完全不课金的打法，这辑会分享给大家；当然，更新后的新关卡新口袋妖怪也是我们本次攻略的重要内容，而最新的EX21盖努塞克特因为需要流程的180关全部达成S评价才会开启，所以这里我们也在一些有难点的关卡给出S评价的打法建议。目前从该游戏解压出来的数据来看，游戏里其实已经收录了包括迪安茜、胡巴在内的720种精灵的方块图案素材，这是否意味着，本作其实是收录了全部精灵、只是以分段配信的方式逐渐提供给玩家？下面就接续上辑，继续我们本辑的《口袋抓取方块》攻略。

文/马修

省钱攻略

既然是内购游戏，那么课金便是厂商的盈利点，虽然说坚持不课金可能会影响厂商的收入，但这毕竟不同于盗版，而且本作也的确算是良心之作，即便不课金，也可以打到最后。下面说说本作的省钱战略。

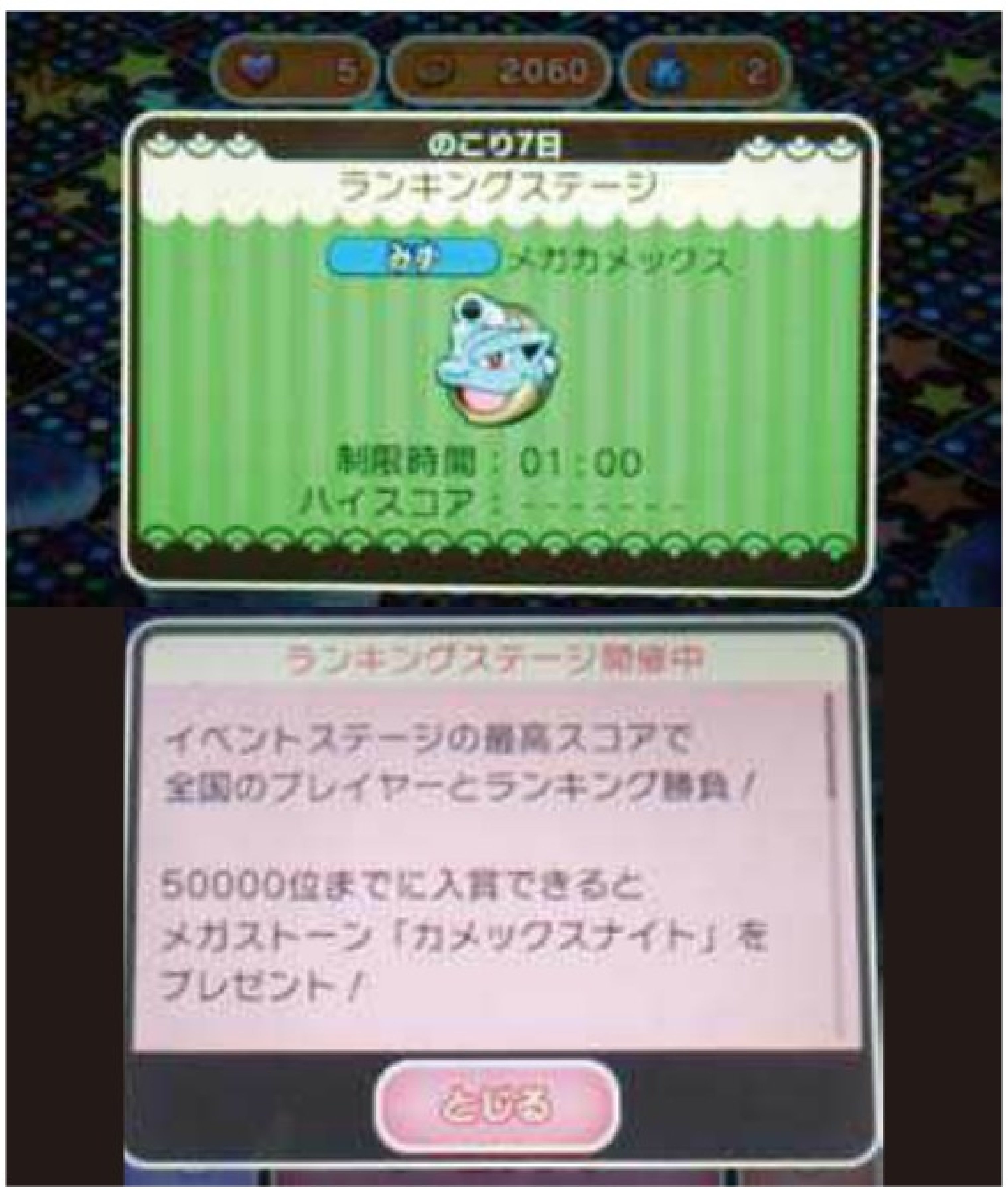
什么最烧钱？

既然是省钱攻略，那么我们肯定要先来了解下这游戏什么最烧钱，游戏中和现金充值直接关联的，就是钻石了，而钻石在游戏中的作用有二：1.购买体力；2.兑换游戏内的金币。其中体力关系着玩家是否可以一直挑战的兴致，而金币则涉及到购买各种道具以及收服失败后升级高级球。

体力由于在不足5时会自动回复，因此除非像笔者上辑那样赶攻略，单纯来玩的话，完全不用在体力上浪费钻石，不紧不慢地玩就好了，大不了在倒计时等待时玩别的——比如新出的、同样需

要等热气球冷却的内购游戏《大家的口袋妖怪大乱斗》。总之，体力上是大可不必用钻石来兑换的。

既然不兑换体力，那么就只剩兑换金币了？对，全部用来兑换金币，一般来说，如果不充值而纯粹靠游戏中奖励的钻石，那么基本上每攒够3颗就要兑换一次，也就是兑换10000金币。而金币又有购买道具和升级超级球两种作用，前者绝对是游戏中烧钱的大项目，因为中后期的一些关卡，想不花金币硬打就已经非常有难度了，更不用说EX关卡，而官方举办的排名挑战大赛，因为是限期配送MEGA石又有名次限制，因此除非是特别厉害的大触，一般的玩家都需要在这上面花多少钱，因为这是和所有参与此大赛的玩家进行比较，一旦名次上不去，过了这个村儿可就没这个店了，因此这种排位大赛其实是最烧钱的，但再烧钱也有必要。



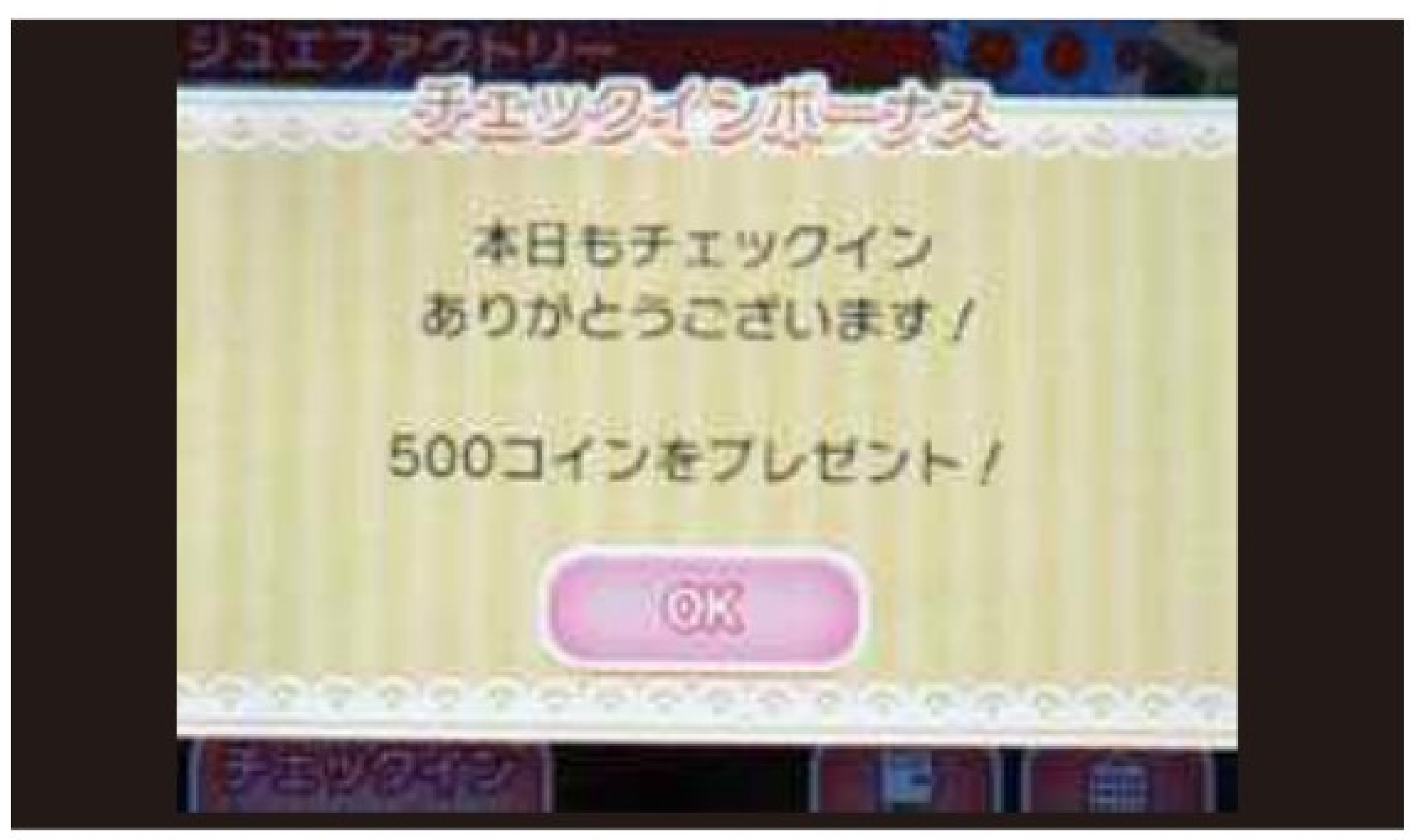
真正不值得花钱的是升级超级球，在本作中，收服失败后重新挑战是会增加收服成功率的，即便是限定游戏次数的体力也会自动回复——不过有一种情况比较特殊，就是在挑战高级神兽时，撞了大运形成高连锁，最终收服率颇高但却被神兽给挣脱了，这个时候花2500金币升级成超级球后，神兽捕捉率便可达到100%，可以毫无悬念地收服。

综上所述，除非在面对比较难收服的神兽、且在达成50%以上收服率被神兽逃脱时，才升级超级球，以求100%捕捉，其他时候只要在比较有难度的关卡来消费，就可以了。

游戏内钻石

作为游戏与现金充值息息相关的要素，除了充值购买，游戏中也有不少其他渠道获得，首先是在流程关卡，每战胜一个MEGA精灵、也就是完成大关的挑战，便会入手一颗钻石。此外参加一些官方的挑战活动（包括限期配信挑战和排位挑战大赛），也都可以获得钻石。

游戏内金币



相比钻石，游戏中获得金币的方式就更多了。比如每战斗一场，都会获得金币，一般的关卡初次挑战100，重复挑战则是30，这个是小数目。而每天联网认证，也都会获得500甚至1000金币的奖励。

到周末，每天还会出现喵喵的金币关卡，关卡中有很多金币，挑战时只要形成3连消，喵喵就会重新召唤4个金币，这个时候往往会直接和场地内原有金币三三

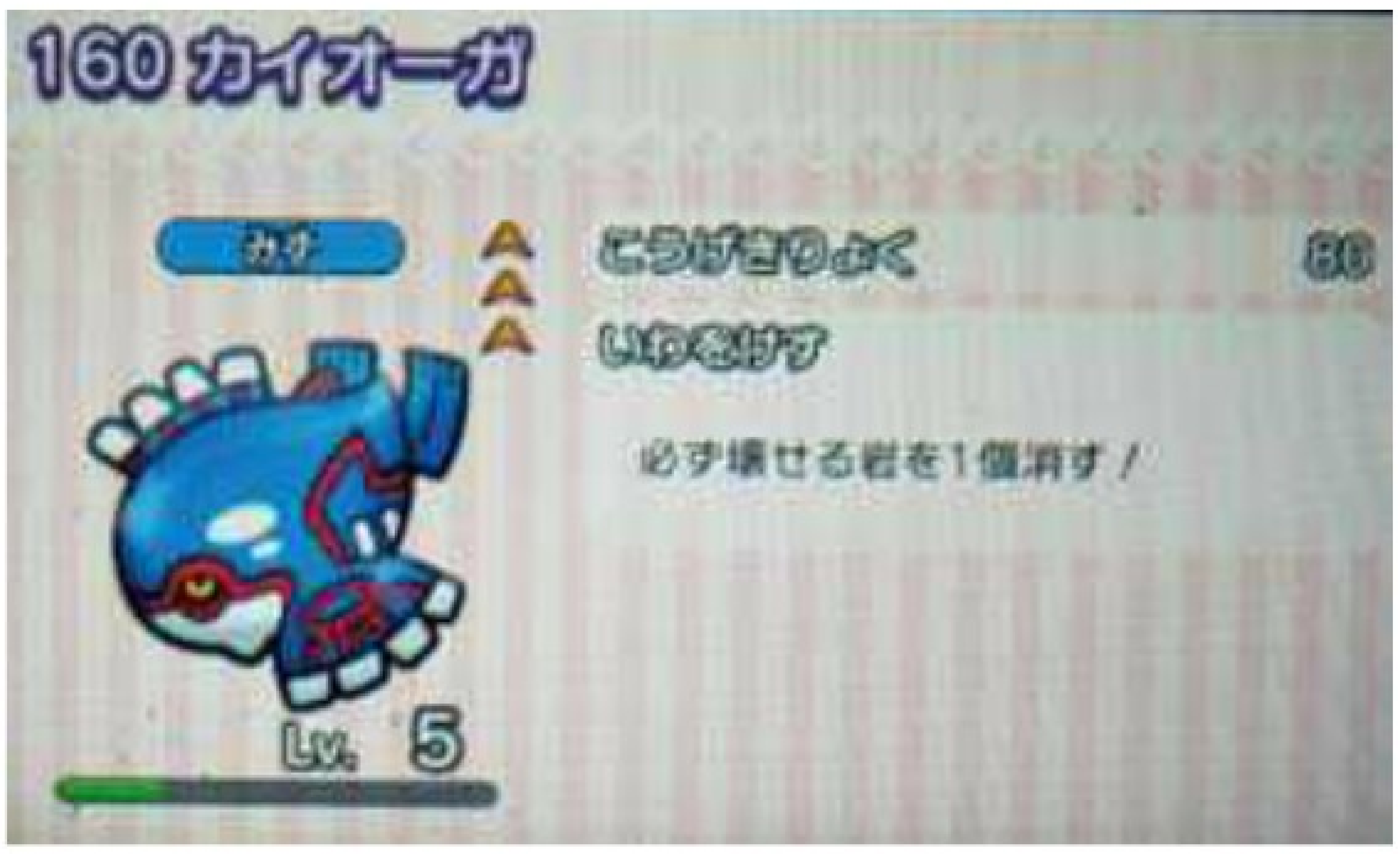
相连进而消除，因此挑战喵喵的重点并非是如何去将金币消除，而是如何实现3连锁消除，运气好的话，一战下来可以获得5000多的金币。

技能能否顶替道具？



▲尽管解说是必然破坏，但实际上仍旧是概率破坏。

本作中所有的口袋妖怪都有了技能，其中消除铁块的方块重击、消除屏障效果的屏障消除以及束缚敌精灵行动的麻痹和地震，效果看起来都还不错，毕竟铁块、屏障都是很让人棘手的干扰方块，而麻痹和地震的束缚效果一旦发动，对于密集攻击的或5回合一次大面积铁化攻击的对手，就等于给自己创造了至少一回合的无干扰机会。但事实真的如此吗？起码从笔者的游戏感受来说是不对的，因为即便是效果说明中明确提到的“必定”其实也是一定概率才发动，而且发动概率并不高，所以很难真正指望上，不过如坚持不花金币，倒也可以拿来拼运气。



▲破坏岩石的技能，似乎比破坏铁块的成功率高些。

EX关卡与HOME大法

EX关卡因为有限时所以往往令习惯了慢慢观察的玩家手足无措，其实只要适应了那种节奏，至少前面的一些关卡是完全无需道具的，因为在限时规则下，在方块消除时也可以移动其他方块，这意味着只要手快眼快，在EX关卡中实现高连锁甚至比回合制还要简单。当然，对于后面那些各种干扰的关卡，单纯凭手眼观察就有些难以应对了。不过这个时候可以用之前攒下的金币来挑战。

此外，对应这种限时规则，还有一种“HOME大法”，就是按下HOME键后，画面会停留一段时间，这个时候如果眼睛够快，就可以发现连锁点，再按HOME回到游戏，就可以有目的地去进行连锁——不过这种便捷的方法只适用于旧版3DS，New 3DS/New 3DS LL因为机能提升，按下HOME键后几乎是秒退到菜单画面，因此如果是New 3DS/New 3DS LL的玩家，在按HOME临时进入菜单界面后，还需要点上方的小铅笔图标进入记事本，利用其显示的当前游戏静止画面来观察下屏该如



▲HOME键进入记事本后的游戏画面静止图。

何行动。当然，如果是旧版主机玩家眼睛又比较慢，也可以进入到这里面，只是旧版这一退一进，耗费的时间会比较长，需要耐心。

其实就笔者个人挑战体验来说，除非是开场后需要连锁，实际进入倒计时的挑战之后，手疾眼快地寻找下一个消除点也非常重要，而HOME大法却恰恰会影响这种连续操作，对游戏的连贯性体验也有不小的负面影响。不过这个还是看个人，正好用旧版机器而又眼睛够快，那么用HOME大法甚至不花钱也可以打出惊人的成绩。

收服与挑战顺序

了解了一些省钱相关的要素，接下来说说收服顺序——理想的收服，当然是随着挑战顺便收服，如果没收服成功可以重复挑战……不过这种方法对于省钱的打法是不大适用的，因为执着于眼下精灵的收服只是纯粹地拼概率，既然怎么都是拼概率，不如就此一直往后面打，在后面收服到强力精灵后，再回来收服，收服的概率会更高。



▲既然走省钱路线就不必纠结于战斗后必收服了。

而我们在上辑的攻略中也提到，中期开始，有些MEGA关卡不凭借道具基本就过不去了，比如MEGA钢嘴娃娃及后面的MEGA精灵以及本次新增关卡中的大岩蛇和泡泡蛙这些，此时就使用道具吧，不过也没必要花太多的钱，对于开场攻击及攻击频繁或攻击干扰大的精灵，只要用1500的干扰防御将其封住即可，而泡泡蛙也可以尝试用开场MEGA来强行破坏。真正的大花销，用在EX关卡的那些强力精灵的收服以及排位挑战赛上吧——在EX关卡收服到强大的精灵对于排位挑战赛获得成绩也是非常重要的，这笔钱没必要省。

新关卡攻略

在上辑我们完稿到本次完稿，官方两度放出了新关卡，这里我们来为大家补完。

流程关卡

十二、古怪工厂（シュエファクトリ－/Wacky　Workshop）

在MEGA超梦Y后新增的关卡，开启条件有二，一个是战胜MEGA超梦Y，一个是升级到1.15版——当然，现在来说就



是升级到最新版了。从目前的关卡配置来看，该关卡的精灵似乎并没有完全开放，这里就把已开放的精灵逐个说说吧。

151. 刚比兽



古怪工厂的第一只精灵，照例没什么难度，开场召唤4个刚比兽后便再无动作。但是刚比兽的血特别厚，不用克制的精灵形成连续消除，在18回合内还真未必能将其战胜。如果有MEGA卢卡里奥当然把MEGA位置留给它，如果没有卢卡里奥的MEGA石，那么建议用云翅龙，其MEGA进化前的技能弹射便是消除敌方召唤的援护，即便在消除时发动次数不多，在其MEGA进化后也可以凭借其MEGA效果来将场内的4个刚比兽消除掉而无需手动消除。

152. 针栗鼠

针栗鼠的战斗是16回合，开场召唤4个同类后，其攻击方式变为石化。面对草系的针栗鼠，MEGA精灵自然是此前收服到并克制草系的MEGA巨头冰怪，其余三个就按随机按钮（おまかせ）分配的精灵即可。开场的4个针栗鼠方块对整个版面



的影响并不大，而石块也很容易消除。

而且针栗鼠不像刚比兽那么皮厚，因此此战难度甚至低于刚比兽，一战收服也没什么难度。

153. 大岩蛇



大岩蛇的战斗回合数也是18，不过难度极高，开场便将中间两行给铁化了，而后倒计时5回合，5回合后再将中间的两

列铁化。而且大岩蛇的血量是超过刚比兽的，因此除了派出强大的克制精灵出战外，还需要细致地走好每一步——在中间两行铁化的时候难度并不算高，因为铁块也会随着下方方块的消除而下落，但中间两列被铁化就影响就非常大了，即便是有消除铁块技能的精灵也很难对整体局面产生影响。具有破坏铁块效果的技能是方块重击，多塔克、多米拉、仙灵钥匙都是掌握此技能并克制大岩蛇的，可以考虑出战；而除了方块重击技能，一定概率束缚大岩蛇行动且克制大岩蛇的轮皮象也应该出战。所以这一战的非道具流最佳内容是MEGA卢卡里奥/MEGA钢嘴娃娃+轮皮象+多塔克+仙灵钥匙，即便如此还是很看运气，毕竟所有技能都是概率发动。如果实在打得太累，可以考虑在战前花1500购买道具干扰防御，来将其困住10回合，在10回合内尽快完成MEGA进化和高连锁，尽管10回合内依旧难以结束战斗，但却可以有效破坏被其用铁化隔断版面的格局。

154. 泡泡蛙



可以说是非常别扭的一个关卡，总回合数虽然乍一看有10回合，但其实很难够用。在开场之后，版面正中的四个方块便被用召唤+屏障化的组合攻击效果，中间的四个方块变成被屏障化的泡泡蛙，4回合后泡泡蛙召唤一个泡泡蛙方块。由于4个屏障的位置居正中，屏障化的效果会使方块不下落，而泡泡蛙本身血量也不低，因此这一关不用道具的话，打起来会非常吃力，起码要等到第4回合召唤泡泡蛙方块入版面后，才可能破局——但是因为场地中已经有了5个方块所以即便破局也非常不容易实现连锁，因此刻意消除屏障的话往往会浪费一回合——一旦浪费，就只剩3回合了，非常得不偿失。因此这一战的MEGA精灵可以选择呆河马，呆河马在MEGA进化前消除时会有一定概率解除屏障，一旦发动可以提前破局，但整体上难度依旧很高。

和前一关一样，觉得吃力就依靠道具吧，开场MEGA进化和减少版面方块种类的道具都可以。

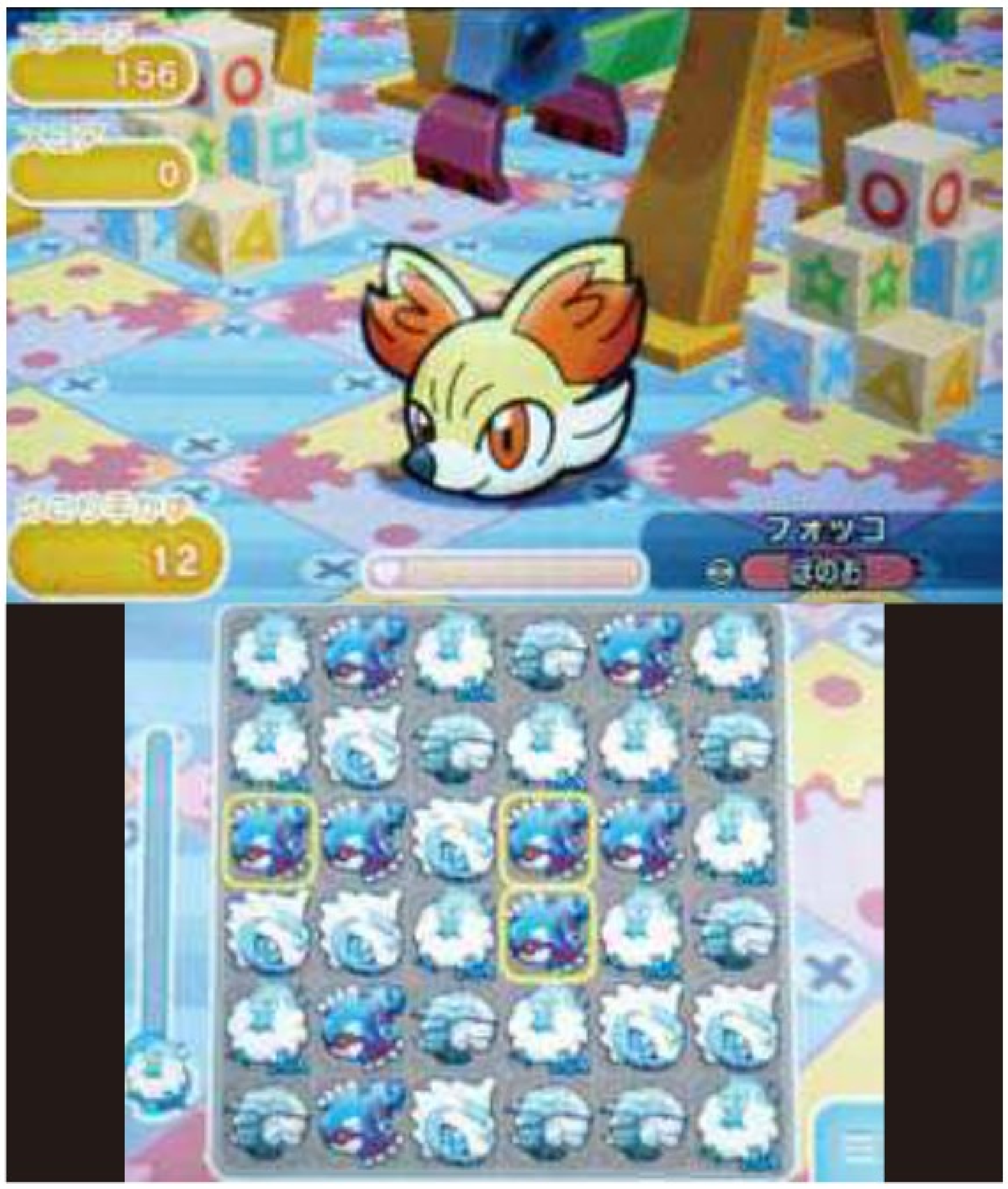
155. 图图犬



只有5回合，而场地又被4个铁块、3个石块以及4个图图犬分得很零碎，而且上方还会落下铁块。因为只有5回合，我

们就不去考虑MEGA进化了——当然，如果已经获得了卢卡里奥的MEGA石可以派MEGA卢卡里奥出战，没得到该MEGA石头的只考虑属性相克即可。

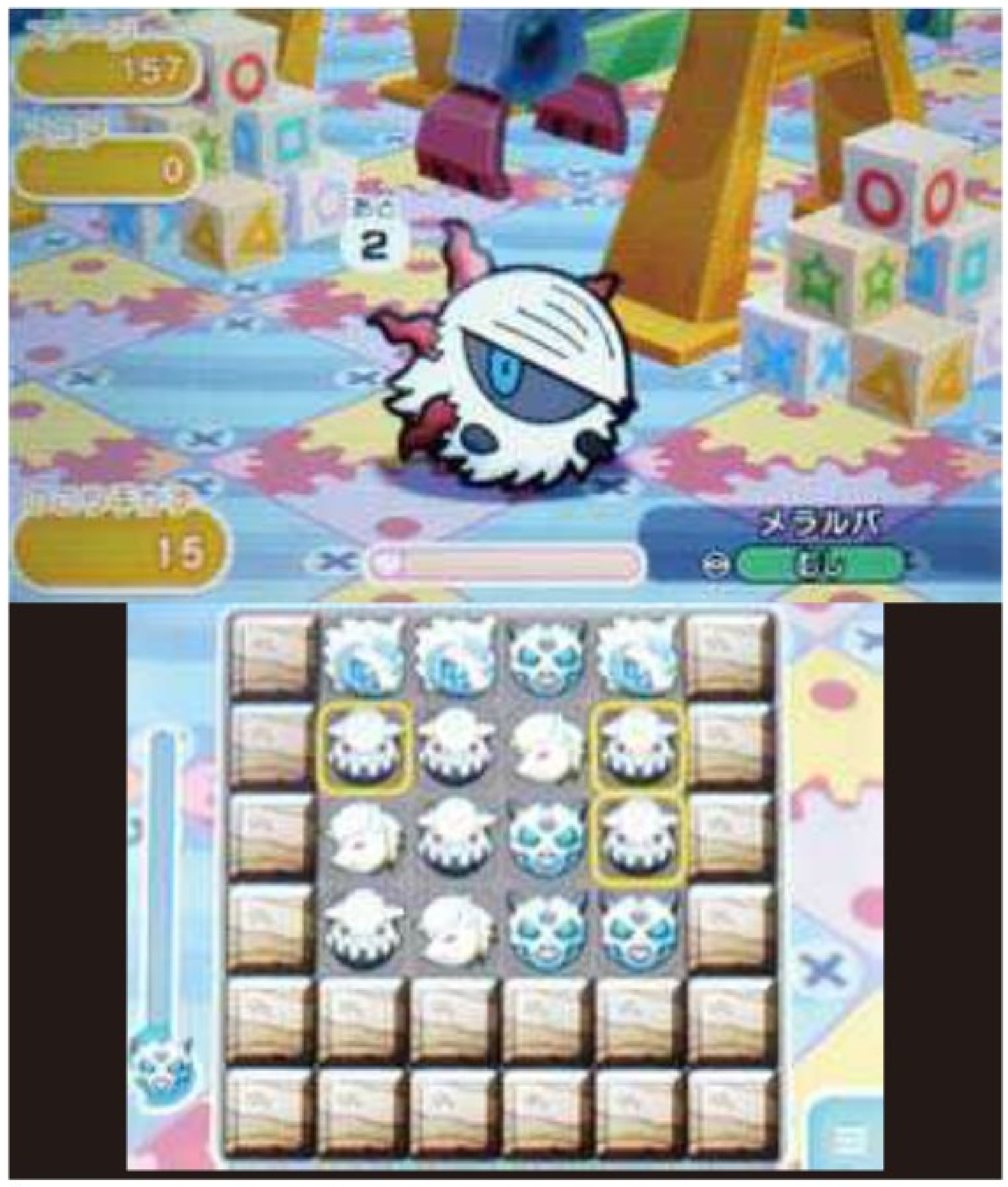
156. 火耳狐



12回合，开场没有任何攻击，但不要以为和它的战斗简单，它每回合都会针对我方场地内的3个方块进行屏障化攻击，干扰非常厉害。非道具流的最佳战术，是用MEGA呆河马+雷丘+电鬼+轮皮象，其中呆河马在MEGA进化前可以消除屏障，而雷丘、电鬼和轮皮象一旦发动技能效果都可以封住火耳狐的攻击——但这只是一个理论，事实上这些技能效果的发动概率相当低，需要试很多次来碰运气。如果使用道具就简单了，只要使用1500的干扰防御将其攻击封住，就可以顺顺利利地将其战胜乃至收服了。

157. 火毛虫

火毛虫关卡的总回合数为15，开局时三面都是石块，且下方有两层。开战后进入3回合的攻击倒计时，第一轮攻击是屏障化场地中的两个方块，再次攻击就会将



方块整列地冻住。虽然开局看起来有些头大，不过石块因为比较容易消除，所以本关的难度其实是小于前面的泡泡蛙和火耳狐的。

如果追求S级评价，那么火毛虫的难度还是略高，鉴于版内格局，推荐用MEGA鬼精灵的开场MEGA来消除版内左右下三个方向的石块。如果是获得MEGA化石翼龙后再来挑战，就更简单了。

158. 笨笨鱼



这一关的总回合数达到20，版内和下落的方块中不时有笨笨鱼乱入，不过笨笨鱼本身并不攻击且回合数充裕，因此难度并不算高，用随机推荐的队伍上场即可。

159. 土狼犬



总回合数为10，开场后土狼犬在场地中召唤出三个土狼犬方块，此外版面里还混有大狼犬。开战之后开始1回合的攻击倒计时，攻击方式依旧是召唤1个土狼犬。整体上说这一战中规中矩，10回合的回合数也是不多不少，需要抓紧，好在土狼犬的实际收服率还蛮高的。

160. 废袋怪

只有5回合，但差不多半屏都是石块，场地被分割得很碎，而场地中又有废袋怪方块在其中干扰，也是很有难度的一关。因为只有5回合，所以无论是呆河马还是超梦，谁做MEGA精灵都无所谓。不使用道具的话，开场需要将石块包围的三个方块消除——即便是废袋怪消除且没有连锁也没事，第一回合主要是破坏石块格局，然后再寻找连锁点，在剩余2回合时胜出，便可以达到S级评价，接着就是收服了。



161. 沙河马

沙河马的回合数为15回合，开场后会有三排被石化，而后进入2回合的攻击倒计时，攻击方式是将两个方块石化。因为回合数充裕且石块消除难度低，因此这一战的难度并不高，但沙河马的逃跑率有些高，可能要多刷几次才能收服到。



162. 宝贝龙



总回合数为17，攻击倒计时为2回合，然后对场地内的一整行方块进行石化攻击。对于龙系，点随机按钮的队伍直接就可以上场，这一战的开局是难得的没有任何干扰的干净开场，而宝贝龙的攻击方式因为是石化而且是横排，所以也比较容易对付，MEGA进化后战局对我方尤其有利。

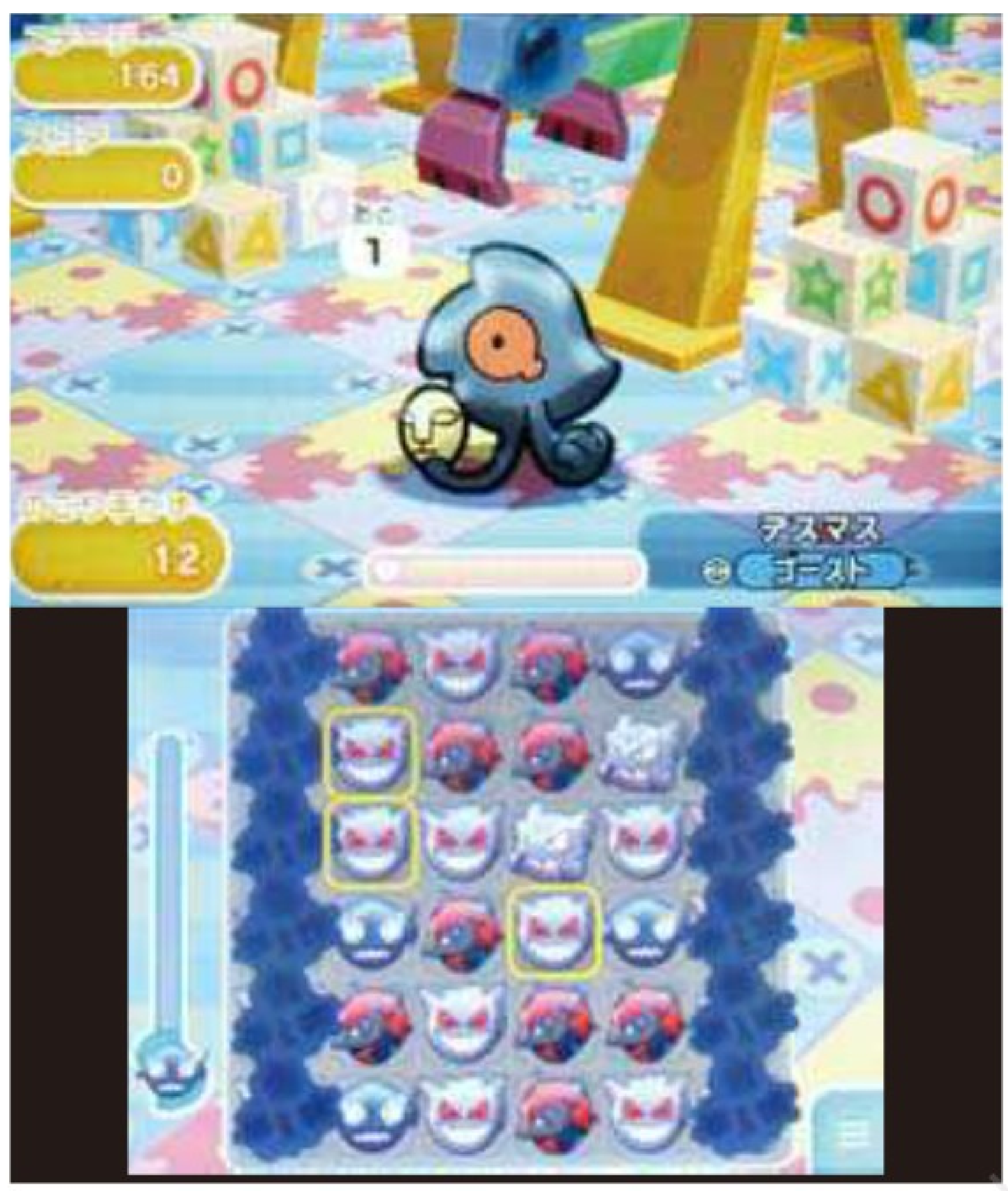
不过这一战追求S评价还是有些难度的，让巨头冰怪开场MEGA进化以及封锁其行动10回合的干扰防御都用上吧！

163. 顽皮熊猫

总回合数为10回合的战斗，而且是出场三只限定的战斗。开场后左下和右上各4个石块，此外场地中还有4个顽皮熊猫。顽皮熊猫的攻击倒计时为1回合，攻击方式是对一个方块铁化。顽皮熊猫的属性为格斗，所以如果已在EX关卡中收服到超梦的话，就可以派MEGA超梦做MEGA精灵，剩余两只当然也是超能系精灵，而其中最好让加快超能系精灵MEGA进化的光精灵出战。如果还没收服，MEGA呆河马也可以。这一战在开始时因为版面比较碎可能不大容易连携，然而一旦MEGA进化便会出现夸张爽快的多连锁战斗，尤其是MEGA超梦，哪怕顽皮熊猫还有一半体力，也可以在一回合内依靠高连锁来结束战斗。



164. 假面亡灵



假面亡灵的战斗总回合数为12，开场后会发现场地两侧被黑雾遮挡，而假面亡灵本身也会每回合雾化一个我方的

方块。不过破解雾化很简单，只要点住被雾化的方块就可以显现出黑雾下的精灵，因此这一战基本没难度，虽然假面亡灵的血比想象得厚，但好在其实际收服成功率比较高。

真正麻烦的是追求S级评价，毕竟满屏的黑雾还是会影响判断的，如果在这一关打S评价久打得不到，可以考虑用MEGA耿鬼开场进化，甚至再花9000金币减少场内方块数量以求高连锁。

165. 美丽龙



第一次更新流程关卡时的最后一关了，所以还是有些难度。美丽龙的挑战总回合数达到30，进入后会发现四周和中间4个全部被屏障化，其中还有笨笨鱼乱入，且四周关键位置的四个也都是笨笨鱼，所以别管笨笨鱼多弱，也是无论如何要出战的，这样开场就能破局。9回合后，美丽龙会发动包括铁化在内的连续攻击。这一关整体上比较看运气，顺利的话一气呵成，不顺利的话过关都成问题，多试试，不用花钱买道具。虽然美丽龙的基础收服率只有3%，但多次失败的话，只要收服率维持在50%左右过关就可正常收服。

而追求S级评价的话，笨笨鱼依旧可以留在开场破局，然后就是用道具开场MEGA进化，虽说电龙的MEGA效果不大稳定，但这种普通关卡打S评价也还是绰绰有余的。



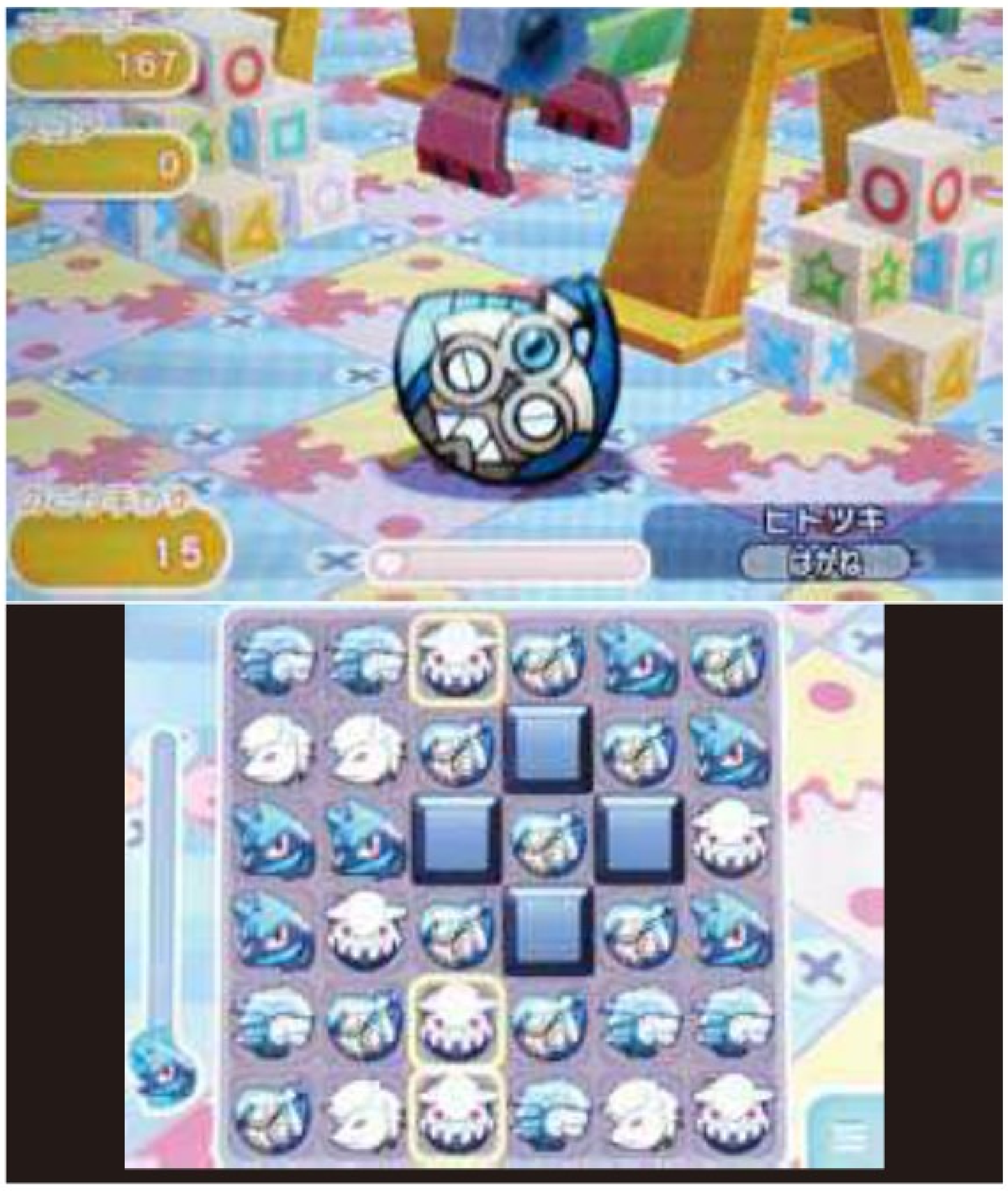
166. 细胞球

总回合数达到20，战斗有派遣3只的限定。开场后上二和下二两行中间的四个被屏障化，且还有8个细胞球分布在场地中，其中4个在中间，4个被屏障化，细胞球本身不会进攻。出战的MEGA精灵有鬼精灵和耿鬼可，笔者更倾向于鬼精灵，只登场三种方块的MEGA效果的破坏作用下，高连锁变得非常容易。而这关最重要的是将4个被屏障化的细胞球给解除屏障，因此这一战的关键是开场一定不要让中间的细胞球下落，在开始谨慎地形成小连携之后，MEGA鬼精灵基本也进化了，然后就是超爽快的高连锁了。

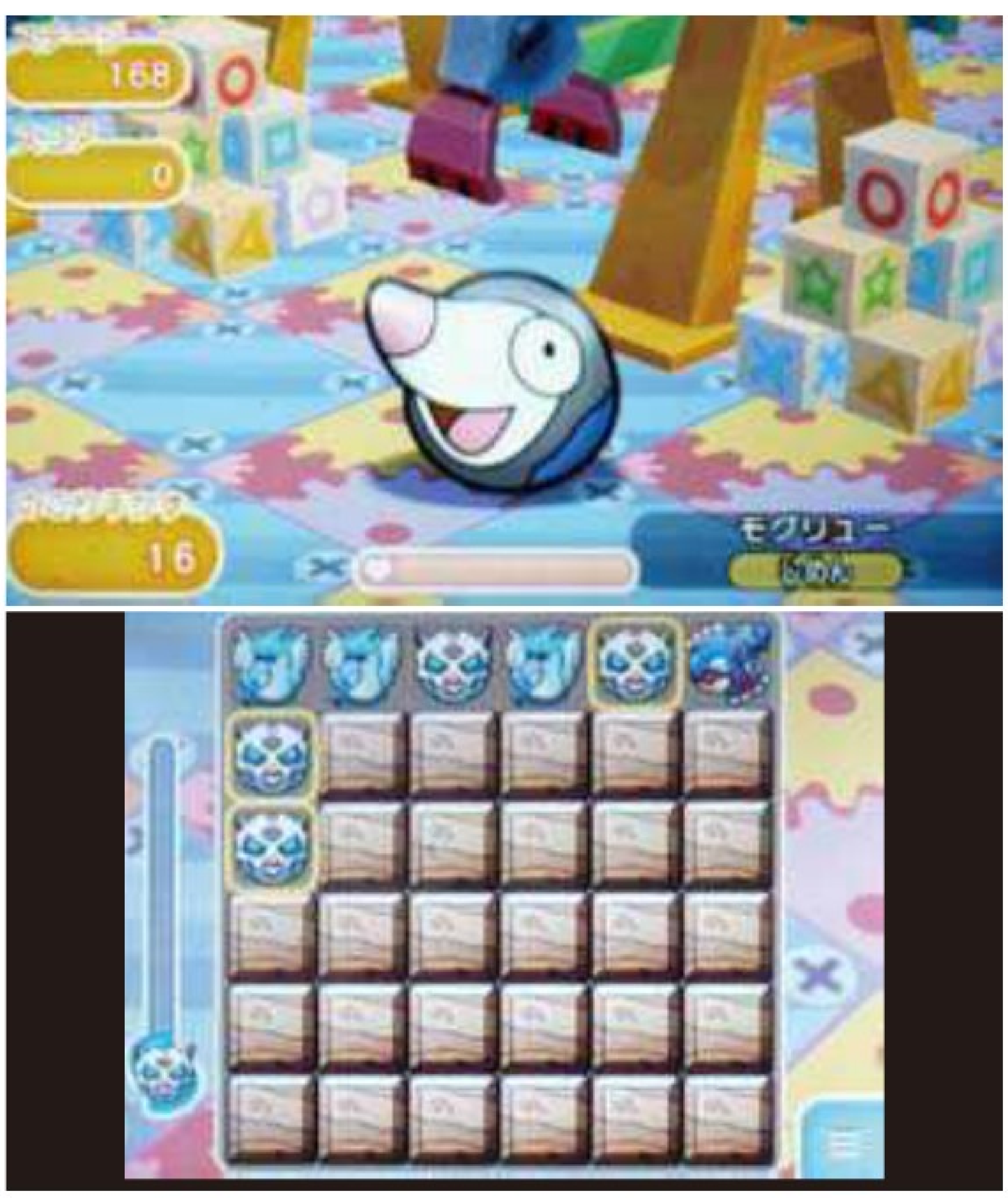
167. 一剑魂

总回合数15，一剑魂的属性为钢，如果有MEGA卢卡里奥的话便会方便很

多。开场时四个铁块和10个一剑魂将场地分割得比较碎，这种情况下不用追求眼见得到的双组消除，可以赌消除后下落方块的连锁。这一关整体上说不大容易形成连锁，但过关甚至收服都很容易，然而要达成S评价还是相当有难度的。



168. 掘地鼹鼠



掘地鼹鼠的挑战总回合数为16，无论是之前没少活跃的MEGA巨头冰怪，还是新得到的MEGA水箭龟，都可以在这关做MEGA主力。掘地鼹鼠虽然不会攻击，但场地内的方块简直如同末日一般。除了顶层的8个方块，其余全部石化！虽然一路挑战还算顺利，但是到第10回合，掘地鼹鼠会开始攻击，攻击倒计时为1回合，将我方的一排方块给石化。不过打到这里，过关和收服应该都没什么难度了，如果此前收服了海皇牙，其碎岩技能发动的话还会加速对方石块阵的瓦解。

169. 幼甲兽



18回合的倒计时，卢卡里奥、水箭龟、钢嘴娃娃等都可以作为主力MEGA精灵，如果有MEGA水箭龟就尽量选用吧，虽然自身基础攻击力是60，但MEGA效果稳定，而且可以有水精灵这类MEGA提升技能的精灵来助其加速进化。不过需要注意MEGA水箭龟会对周围2格范围内造成破坏，所以交换方块时注意换出消除方块组的位置。场地内的石块比较多，且下落的方块也夹杂有石块。不过幼甲兽的耐久很高，这一关的石块也很容易破坏，因此一次性获得S并

收服也很正常。

170. 怨影娃娃



只有10回合，鬼的恶的都该往出派吧。这一战开场时场地内几乎都被黑雾遮住了——不过还是前面说的破解法，点住黑雾就可以看到黑雾下的方块，只不过记起来比较麻烦，如果怕记混，也可以快速逐个点击来对全局有个大概的把握，总之黑雾在回合制下并不足以成为干扰。这局因为没有铁块屏障这些，所以更推荐耿鬼做MEGA精灵。当几乎摸黑坚持到耿鬼MEGA进化时，接下来基本一回合就可以结束战斗了。

171. 毛头战鹰



和这个可爱小鹰的战斗回合数为16，无攻击，因此直接用随机推荐的精灵上场即可。不过在巨头冰怪和电龙之间还是更推荐巨头冰怪，毕竟MEGA电龙的消除效果的随机性太大。

172. 冰笋兽



进入到这一战会发现难度陡然提升，12回合内要面对只有2列没被屏障化的开场劣势，而且冰笋兽还有3回合的倒计时攻击，会将场地中的一个方块变成冰笋兽。其实只要将两列中的最上和最下换位，就能立刻引起连锁消除，然后将左右两个未消除的屏障方块互换，原有的全场屏障便解除了，接下来才是比较考验观察的部分。总的来说，这一关过关容易，但收服及取得S比较难。

173. 大狼犬

大狼犬的回合数有22，除了我方精灵，还有波波乱入。第10回合开始大狼犬会对我方进行倒计时1回合的攻击，攻击方式是场地内三个方块铁化。因为有波波捣乱加上10回合后的凌厉攻击，使得大狼犬的战胜和收服难度都比较高，如果没有MEGA卢卡里奥过关都比较困难。这一战如果有S评价的需求，可以考虑开场MEGA进化，或者直接花9000让

波波消失。



174. 布鲁犬



布鲁犬在本作中是纯粹的仙系，所以诸如MEGA钢嘴娃娃及毒、钢属性的都可以派上场了。布鲁犬是3回合的攻击倒计时，攻击方式是将两个方块变成布鲁犬。攻势不算凌厉，但回合数略紧张，而且首次收服的逃跑率也比较高。

175. 大舌头

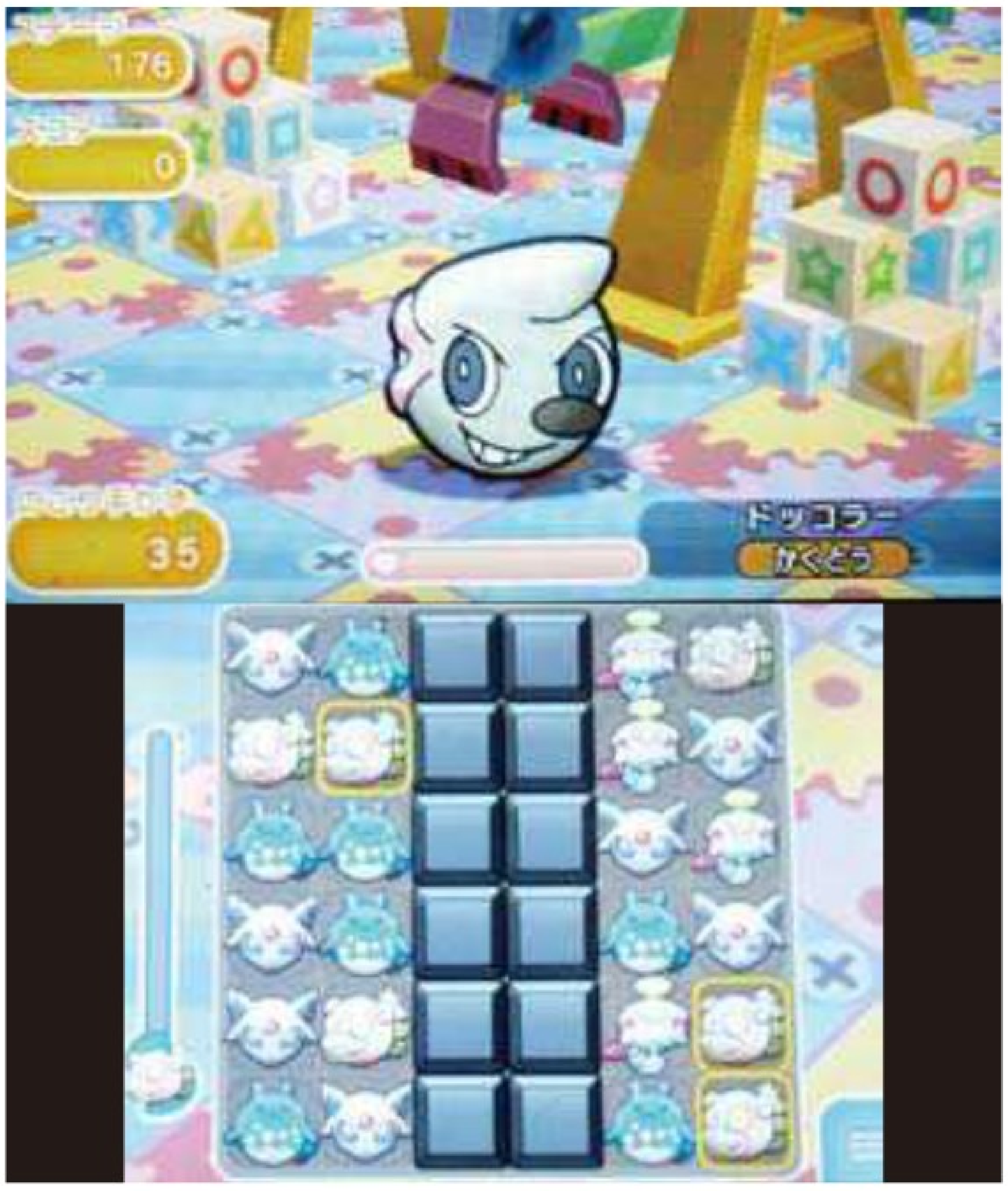


一场23回合的战斗，进入后会发现场地中差不多占据了一半的大舌头……不过这关是典型的看起来吓人实际上没有任何困难的关卡。本关的大舌头也只有开场这么些，不会被召唤也不会下落，只要在开场快速把众多大舌头消除得差不多顺便完成MEGA进化，高连锁消除基本就在向玩家招手了。如果有MEGA卢卡里奥，那么这一关会打得更爽。

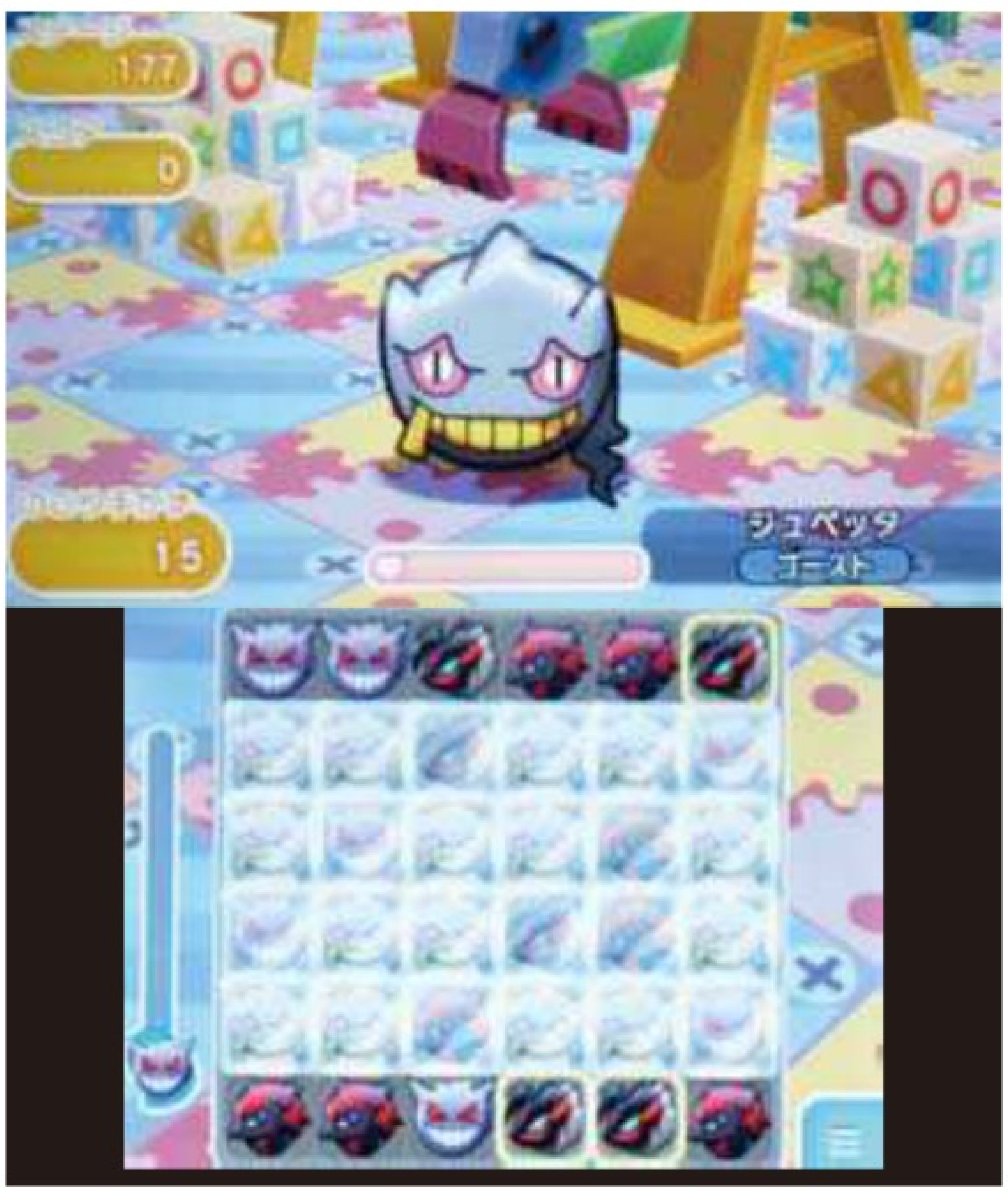
176. 挟木小子

对格斗系的挟木小子，自然是超能系唱主角，有MEGA超梦自然是MEGA超梦，然后出战全超能系队伍；如果没有就派MEGA呆河马，无论哪个都别忘了让光精灵出阵来加快超能系MEGA精灵的MEGA进化。这一战的开场中间被两列铁块隔成了左右两块，而且5回合后还会下落铁块，消除非常困难。虽然挟小子本身不攻击且回合数够长，但铁块的下落频率很高，还会落下MEGA进化前的方块进一步干扰，好在下落的次数有限，中后期没有铁块下落就轻松多了。

至于S级评价打法，推荐用MEGA巨头冰怪，使用道具开场MEGA进化是破局的关键。



177. 诅咒娃娃



与诅咒娃娃的战斗限制为15回合，且出场精灵为3只限定，不过进入后会被中间四行全部屏障化的场面给吓到，而且屏障中不乏诅咒娃娃。这一关的破法其实在于诅咒娃娃自身每回合的召唤，只有它召唤诅咒娃娃才有可能让屏障中的诅咒娃娃解除屏障。虽然对方的攻击密度高，但诅咒娃娃本身也是鬼系，所以其召唤同类会对其自身有一定的反噬，不过在倒数3回合时，诅咒娃娃会将中间两列全部屏障化。由于这关的特殊性，可以考虑用MEGA鬼精灵而非耿鬼。但追求S的话，最好还是要用道具。

如果不使用道具，第一次很难打出S评价，不过诅咒娃娃的收服概率比较高，所以在收服后，可以在己方出战阵营中派出诅咒娃娃，这样开场便会自动消除，而诅咒娃娃也会因为场内的连续消除而召唤诅咒娃娃从而使消除的步伐更快，如此便成为可真正意义的三种方块的消除，很容易便可达成S评价。

178. 蔓藤怪



只有3回合的战斗，场地中有大量蔓藤怪，故起手非常重要，不过场面的布局非常容易形成连锁，因此只要在倒数一回合前结束战斗，便可获得S评价，没什么难的。如果没有在首战完成S评价也没事，蔓藤怪的实际收服成功率也很高，收服后让蔓藤怪也上场，基本上就

稳拿S评价了。

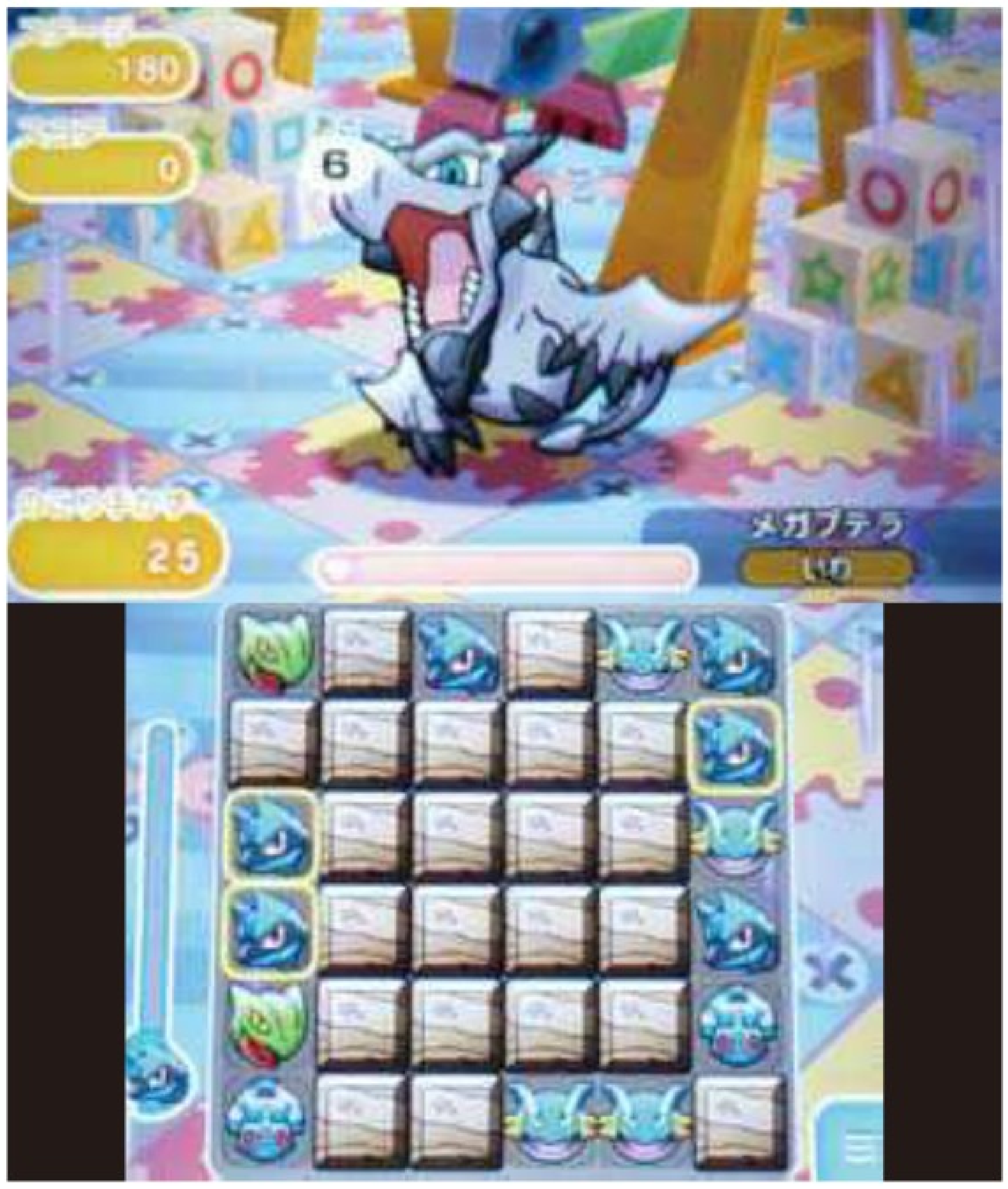
179. 蛹甲兽



蛹甲兽的战斗有14回合，开场上方有8个石块，还有一些蛹甲兽方块，而蛹甲兽本身也会以1回合倒计时来召唤，加之攻击非常密集，因此想形成高连锁还是颇有难度的。多挑战几次，收服后可以尝试让蛹甲兽自己出阵来利用对方密集的召唤。或者也可以花1500金币将其行动封住10回合。

180.MEGA 化石翼龙

久违的MEGA战，也是继发售后两次更新的古怪工厂的最终BOSS。战斗有25回合。开场后会发现屏幕内大部分都是石块，且会下落石块。而MEGA化石翼龙还有6回合的攻击倒计时，加之MEGA化石翼龙本身又血厚，所以说这一战如果不用道具会打得非常辛苦。如果有MEGA卢卡里奥或MEGA水箭龟，在队伍上建议是MEGA卢卡里奥+海皇牙+古拉顿+其他克制精灵，海皇牙可以一定概率消除石块，而古拉顿可以一定概率将MEGA化石翼龙麻痹，所以这一战先要去挑战活动关卡的古拉顿。而MEGA化石翼龙的MEGA效果就是消除石块，最多可以一次消除10个。鉴于此战本身的复杂性，因此如果想要获得S评价，最好把开场MEGA、干扰防御以及减少场内方块这三种道具都用上。



活动关卡



新的关卡除了流程关卡外，还在活动关卡中做了一定的变化，比如每日收服的精灵就变了，此外官方的一些排位挑战活动也从这里进入。

电松鼠

每日配送关卡之一，回合数少，且开

www.pooland.com

局干扰特别多，虽然难度不是很高但收服率较低。



草雷龙

每日配送关卡之一，草雷龙有2回合的攻击倒计时，攻击方式为石化攻击。而在开场后会发现发现中间两列的石块中有1个金币，这个金币除非开场MEGA后破坏，否则无法获得。此外，该关即使石块被破坏或消除后，落下的也仍然是石块。

辛波拉

每日配送关卡之一，开场后便发动屏障攻击，其自身攻击方式也是对一个方块进行屏障化攻击。这一战的难易度看开场时的局面，有时会很简单，有时则很难，多刷几次总会遇到简单的开局的。

大葱鸭

总回合数为10，大葱鸭方块会乱入场中，但这关可派出的精灵也是限定3个，且大葱鸭本身不会攻击，所以难度并不高。不过和很多新关卡一样，大葱鸭首次收服的实际收服成功率较低，多挑战吧。

棘飞龙

开场后会发现场地内的石块特别多，而且也会下落石块。棘飞龙第7回合后开始攻击，攻击方式是对场地内的方块进行铁化攻击，之后倒计时1回合，其攻击非常频繁，如果不想使用道具，可以尝试带上冰精灵或冰箱电鬼来加快MEGA进化，以MEGA提升精灵和巨头冰怪的消除为核心来寻找连锁起点。顺便说下，这关开始的砖块布局随机，所以做好多刷的准备。

凯路迪欧



已经结束配信的二级神兽。开场时会将场地内的两列方块铁化，然后进入5回合倒计时，之后将左右两侧的方块铁化。因为竖列的铁块对连锁消除影响比较大，所以可以让雷丘、金香仙子这些克制精灵在战斗之余拼运气，只要麻痹凯路迪欧一回合，便可以趁着因为麻痹而推迟被铁化攻击的场地进行有效地连锁消除。不过由于凯路迪欧的耐久比较高，不容易直接收服，因此用开场MEGA进化也是个不错的办法。

雷库萨

为剧场版造势而配送的芳缘三神兽之一，总回合数达到30，其攻击方式是将1

个方块给石化，尽管初期攻势不算凌厉，但中期会对整列进行石化，虽然石块容易消除但这种竖列本身还是对版面有破坏的。而出战精灵，用随机的就可以，一般都是MEGA巨头冰怪加上龙、冰、仙三系的精灵。雷库萨的血量非常高，不过这一战的回合数也非常多，因此也很容易形成高连锁，尤其在巨头冰怪MEGA进化后，高连锁的几率更高。



MEGA 卢卡里奥 /MEGA 水箭龟

官方举办的排位挑战大赛的活动精灵。和其他活动关卡的回合制不同，排位挑战大赛的精灵采用时间制且无血量设定，要在限定时间内尽可能地去依靠属性相克和连锁消除来获得高分，之后分数上传到服务器，玩家可以随时查看当下的排名，而当排名进入指定的名次内，那么在活动结束时就可以获得相应的大赛奖励。MEGA 卢卡里奥和 MEGA 水箭龟便是已经结束的两次比赛，比赛时间都是 1 分钟，获奖名次则是前 5 万名，奖品自然是 MEGA 石。因为这是玩家之间的排名，又是限期的挑战赛，所以如果手眼速度不够用的话，还是老老实实地花钱买道具挑战吧——当然，也可以配合“HOME 大法”。



古拉顿



20 回合的战斗，只有中间两行供行动，其余都是石块，且下落的也是石块和古拉顿。虽然乍一看可供选择的行动很少，其实只要能消减右二、右三、右四这横排一行，上面落下的古拉顿便会彼此消除，之后就寻找机会吧。收服难度比较高。反正挑战后也有 3000 金币拿，如果升级超

级球后收服率超过 50%，也可以赌一下。

EX关卡

EX21. 盖努塞克特



因为是 EX 关卡的 BOSS 级角色，所以难度不用说，场地中既有相当多的铁块也有黑雾，而限时规则下又根本没时间去看黑雾下的方块，且有雨蛛作为敌方援护乱入，而盖努塞克特本身也作为乱入方块落下，其攻击本身还有整列的铁化和整列的屏障化，可以说自然实现高连锁是很难的。不过既然是限时规则，那么在消除时快速扫视接下来哪里能连上即可。特别说一下 MEGA 化石翼龙，既然开启盖努塞克特，就说明化石翼龙的 MEGA 石已经入手了。化石翼龙本身的技能效果是除雾，而 MEGA 进化后是消除最多 10 个铁块或砖块，且属性上又克制虫系，因此可以考虑让其出战。这一战最好准备好金币，除了必要的开场 MEGA 进化 + 干扰防御 + 减除方块这高难关卡三联组合，也准备出升级超级球的钱。毕竟到这里了，也是本次更新的最后一战，如果嫌 MEGA 化石翼龙对场内方块的作用低，也可以换 MEGA 巨头冰块，不过毕竟没有属性克制，打起来会吃力些。

新精灵资料

下面为大家带来的是距离上次攻略后更新的21种精灵的能力，为了便于查看，在每个技能后面都附上了技能效果。因为更新精灵并不是按图鉴排下来，所以下面会有图鉴编号缺失，相信以后官方会在配信中补全。

编号	精灵名	日文名	英文名	属性	基础攻击力	技能	收服关卡
161	古拉顿	グラードン	Groudon	地	70	地震（有时会威力提升并让对手麻痹）	活动关卡
162	雷库萨	レックウザ	Rayquaza	龙	70	龙爪（有时会威力提升）	活动关卡
163	电松鼠	パチリス	Pachirisu	电	50	MEGA提升（同属性精灵的MEGA槽积累更快）	每日配送关卡
164	草雷龙	トロピウス	Tropius	草	60	弹射（消除一个对手召唤的同伴）	每日配送关卡
165	辛波拉	シンボラー	Sigilyph	超能	60	屏障消除（必然解除一个方块的屏障状态）	每日配送关卡
166	大葱鸭	カモネギ	Farfetch'd	飞	50	古怪（有时会随机消除1个相同的精灵）	每日配送关卡
167	棘飞龙	クリムガン	Druddigon	龙	60	4格之力（4个相连消除时的威力增加）	每日配送关卡

编号	精灵名	日文名	英文名	属性	基础攻击力	技能	收服关卡
168	凯路迪欧	ケルディオ	Keldeo	水	60	方块重击（消除一个铁块）	活动关卡（已完毕）
169	针栗鼠	ハリマロン	Chespin	草	50	不间断（连续发动时威力提升）	152
172	火耳狐	フォッコ	Fennekin	火	50	烧伤（使对手进入烧伤状态，三回合内所有火系攻击威力增加50%）	156
175	泡泡蛙	ケロマツ	Froakie	水	50	碎石（破坏一个石块）	154
178	刚比兽	ゴンベ	Munchlax	普通	50	冒险（威力随机提升）	151
180	大岩蛇	イワ–ク	Onix	岩	50	弹射（消除一个对手召唤的同伴）	153
182	图图犬	ド–ブル	Smeargle	普通	30	方块重击（消除一个铁块）	155
183	火毛虫	メラルバ	Larvesta	虫	50	驱雾（必然消除一个方块上的黑雾）	165
185	笨笨鱼	ヒンバス	Feebas	水	30	投机者（有时会提升威力）	158
186	美丽龙	ミロカロス	Miltotic	水	70	干扰消除+（有时会消除2个干扰方块）	158
187	土狼犬	ポチエナ	Poochyena	恶	30	反击（场内的干扰越多，威力越大）	159
188	大狼犬	グラエナ	Mightyena	恶	60	暗之力（恶属性连携消除时威力提升）	173
189	废袋怪	ヤブクロン	Trubbish	毒	50	MEGA提升（同属性精灵的MEGA槽积累更快）	160
191	沙河马	ヒポポタス	Hippopotas	地	50	地震（有时会威力提升并让对手麻痹）	161
193	宝贝龙	タツベイ	Bagon	龙	50	4格之力（4个相连消除时的威力提升）	162
196	顽皮熊猫	ヤンチャム	Pancham	斗	50	MEGA提升（同属性精灵的MEGA槽积累更快）	163
198	假面亡灵	デスマス	Yamask	鬼	50	古怪（有时会随机消除1个相同的精灵）	164
200	细胞球	ユニラン	Solosis	超能	40	屏障消除（解除一个方块的屏障状态）	166
203	一剑魂	ヒトツキ	Honedge	钢	50	钢铁之心（我方濒危时威力提升）	167
206	掘地鼹鼠	モグリュ–	Drilbur	地	50	不间断（连续发动时威力提升）	168
208	幼甲兽	ヨ–ギラス	Larvitar	岩	50	冒险（威力随机提升）	169
209	蛹甲兽	サナギラス	Pupitar	岩	60	MEGA提升（同属性精灵的MEGA槽积累更快）	179
211	怨影娃娃	カゲボウズ	Shuppet	鬼	40	干扰延迟（推延对手的攻击）	170
212	诅咒娃娃	ジュペッタ	Banette	鬼	60	MEGA提升（同属性精灵的MEGA槽积累更快）	177
213	毛头战鹰	ワシボン	Rufflet	飞	50	振翅（当对手是地系精灵时，可以偶尔推延其攻击）	171
215	冰笋兽	カチコ–ル	Bergmite	冰	50	冻结（一定几率冻住对手）	172
217	布鲁狗	ブル–	Snubbull	仙	50	结伴（持有该特性的精灵方块多时威力提升）	174
219	大舌头	ベロリンガ	Lickitung	普通	50	最后之力（我方濒危时威力提升）	175
221	挟木小子	ドッコラ–	Timburr	斗	50	方块重击（消除一个铁块）	176
224	蔓藤怪	モンジャラ	Tangela	草	60	干扰消除（有时会消除1个干扰方块）	178
226	盖努塞克特	ゲノセクト	Genesect	虫	80	结伴（持有该特性的精灵方块多时威力提升）	EX21

www.dooland.com

《ORAS》战术系统探究——格斗系分析



从本辑《口袋玩家》开始我们继续来进行属性分析，此次要介绍的是格斗系。在《ORAS》发售之前，笔者也曾经就《口袋妖怪 X·Y》的对战环境，对火、水、草、恶、虫、冰、岩、电、龙这9个属性写过相关的分析文章，由于《ORAS》的对战环境和之前差别不算很大（主要是新MEGA的加入），所以那9个属性就不再重复介绍了。

另外这里还要向各位读者朋友致歉，在上辑的攻击型精灵盘点中写到的“剑盾魂能够使用大地力量、冲浪/沸水、冷冻光线和草绳”是错误的，事实上剑盾魂能学的特攻技能除了破坏光线、觉醒力量等普通系技能外，只有电击波、影子球、光栅加农炮这寥寥几招，请各位不要被笔者的错误误导，再次向大家致歉。

文/koflover　编/昴星团

格斗系
——无坚不摧之力

在《口袋妖怪》目前已有的18个属性中，格斗系应该算是攻击能力最强的属性，即便是同样擅长攻击的地面系、钢系和龙系，单论破坏力的话也要比格斗系略逊一筹。格斗系的攻击能力主要体现在物攻方面，在最终形态的格斗系精灵中，除了特攻向的凯路迪欧和瑜伽之力特性的瑜伽战士以外，其他所有格斗系精灵的物攻种族值都不低于90，而物攻种族值达到120的竟然有20种之多。虽然龙系一样有20种物攻种族值不小于120的精灵，但因为其中有大批不能在通常对战中使用的神兽，所以“含金量”比起格斗系还是差了不少。至于格斗系能克制5个属性的优势，以及众多威力巨大的物攻技能，相信也不用再过多强调了。



虽然如今的格斗系春风得意，但从初代《口袋妖怪》玩起的老玩家应该知道，格斗系在一开始可是相当弱势的属性，它能有今天这般风光，完全是后期各个游戏版本对它的不断加强所致。第一世代的格斗系最为凄惨，因为当时没有钢系和恶系，所以格斗系只能克制普通、岩和冰这3个属性，但却被5个属性所抵抗；且当时威力最高的格斗系攻击技能是威力仅85的飞膝踢，像怪力这种种族值高的只有地狱车可用，实在难以发挥出自己的一身好武艺。第二世代的格斗系稍好一些，除了能多克制钢系和恶系之外，又追加了起死回生、十字切、爆裂拳等攻击招式，格斗系总算是可以上战场了。到了第三世代，格斗系获得了威力高达150的气合拳，这招虽然有一定的使用条件限制，但和替身却是一对天作之合，为格斗系争取到了足够的颜面。从第四世代开始，格斗系终于迎来了属于自己的时代，肉搏和蛮力这两招高威力技能的普及，使格斗系获得了无坚不摧的强攻能力；而第五世代中飞膝踢威力的大幅度提升，以及第六世代中众多格斗系MEGA进化精灵的加入，让格斗系的强攻能力锦上添花。

当然，实力强大的格斗系精灵也不得不面对火矢鹰这只实力同样强劲的天敌，哪怕是再厉害的格斗系精灵，在火矢鹰面前依然要俯首称臣。不过由于火矢鹰也有石砾这个天敌，所以使用格斗系的进攻方需要配合石砾来双管齐下，而使用火矢鹰的防守方也需要准备驱雾进行应对，双方存在着相当微妙的博弈关系。

碧玉微瑕般的强攻能力

格斗系的优异强攻能力主要体现在以下三个方面：

一、众多高物攻的精灵；
二、威力强大的攻击技能；
三、能克制多个属性的打击面。

能够同时满足这三点的属性，也许地面系和火系也能包括在内，但和格斗系

比起来，差距还是挺明显的。不过，格斗系的强攻能力虽然出色，却也并非完美无缺，它的很多缺点都是玩家必须要引起注意的。像肉搏、飞膝踢、蛮力和气合弹这些高威力的主攻技能，都有非常明显的副作用，堪称是伤人又伤己的双刃剑。如果玩家没能把握好这些技能的使用要领，那自己所蒙受的损失可能会比对方更大。

首先来说说最常用的肉搏，这一招是高速物攻手的最爱，能学会这一招的精灵为数不少，其中高物攻的格斗系精灵有怪力、沙瓦郎、艾比郎、大力甲虫（含MEGA）、超力张手、豪火猴、卢卡里奥（含MEGA）、艾雷特（含MEGA）、达伽奇、特拉奇昂以及舞步形态的梅萝爱塔。另外，像惊目翁、MEGA大钳甲虫、威力熊这些物攻手，也很喜欢把肉搏作为主攻技能来用。肉搏的副作用是使两防各降低1级，对于攻击方来说，如果没能用肉搏直接将对手打倒，那么在承受对方的攻击时就会额外多受到33%的伤害，这时候就很容易被直接秒掉。



以MEGA卢卡里奥对洗衣机电鬼为例，如果洗衣机电鬼加了一定的物理耐久和特攻的努力值，就可以承受住MEGA卢卡里奥的一记肉搏不死，并反手用高压水泵将其满血秒杀。由于一般格斗系精灵的肉搏所造成的伤害不如MEGA卢卡里奥（带了生命玉也不行），它们的肉搏更是难以将对方直接击杀，所以就必须承担巨大的风险。当然，这种风险其实是建立在伤害计算失误的前提上，就拿上面的例子来说，倘若MEGA卢卡里奥知道自己不能将洗衣机电鬼满血秒掉，也就不会贸然用肉搏来攻击，这时候也就不存在被高压水泵反杀的可能了。其他使用肉搏的攻击手也一样，只要玩家伤害计算有一个较为准确的把握，确保每次肉搏都能直接把对手秒掉，不给对手反戈一击的机会，那肉搏就没有什么副作用可言。

对于怪力、超力张手、MEGA大力甲虫、卡波郎这些慢速物攻手来说，因为肉搏的降两防副作用往往出现在对方的攻击之后，所以就不必担心会让对方增加伤害输出。不过这些精灵在用过一次后手肉搏后也必须立刻换下场，毕竟对方下回合的先手攻击，自己肯定是吃不消的。

接下来谈一谈蛮力。这一招的副作用和肉搏差不多，但实用性却比肉搏差了很多，几乎很少有哪只物攻手会把它作为主攻技能来用。究其原因，蛮力既有被对方反戈一击的风险，在出手时得加倍小心；而且还会降低自己的物攻，从而影响到自己的攻击节奏。前者在肉搏中已经分析过，这里就不再赘述了，但蛮力只会降低物防，所以在面对特攻手时倒不用太担心呗反击的问题，只需要尽量避免和对方物攻手正面硬拼即可。后者的问题就比较严重了，因为蛮力能降低1级物攻，使得我方

之后只能造成67%的伤害，这时候留在场上也没有多少战斗力可言。况且蛮力一旦打在抵抗格斗系攻击的精灵身上的话，我方的物攻手几乎什么也没做就得被迫交换下场。

和肉搏相比，蛮力当然也有优势，论两者的学习面，蛮力就全面超过了肉搏，能学会蛮力的精灵简直不要太多。不过，如果这些精灵能学会肉搏和飞膝踢，甚至是威力还要低一些的臂锤和十字切，那就很有可能不会再考虑蛮力了。当然也有两只精灵例外，即乖僻特性的圈圈熊和暴君乌贼，蛮力的"副作用"对它们来说是提升1级物攻和物防，相当于白赚了一次巨大化，其中圈圈熊因为能学会猫手，所以很有希望去实现"蛮力+胜利之源"这个豪华组合。

然后再说说飞膝踢。这一招在前三个世代的威力只有85，到了第四世代增加到100，从第五世代起更是有130之多，而它的副作用也一直都在调整。为了便于理解，这里用一个表格来阐述以下历代的变化：

游戏版本	威力	命中率	PP值	飞膝踢MISS或被保护	飞膝踢击中鬼系时
第一世代	85	90	20	攻击方损失1点HP	无惩罚
第二世代	85	90	20	攻击方损失本应造成伤害的1/8	无惩罚
第三世代	85	90	20	攻击方损失本应造成伤害的1/2	无惩罚
第四世代	100	90	20	攻击方损失本应造成伤害的1/2	攻击方损失本应造成伤害的1/2
第五世代	130	90	10	攻击方损失自身最大HP的1/2	攻击方损失自身最大HP的1/2
第六世代	130	90	10	攻击方损失自身最大HP的1/2	攻击方损失自身最大HP的1/2

从上表来看，第一世代的飞膝踢还是挺强的，不但副作用可以忽略不计，而且威力在当时的格斗系攻击技能中也是最高的。当然回顾过去并没有什么意义，就目前版本来看，这个威力和风险兼具的飞膝踢，给人带来的"心跳感"还是挺有趣的。无论攻守双方，都需要围绕着飞膝踢的副作用来做文章。

对于攻击方来说，在使用飞膝踢之前必须要确认两件事：一、对方队伍中没有鬼系精灵（在实机Wi-Fi对战中，要确认这一点还是挺容易的，不能预先看队伍的网络平台对战则不行）；二、对方场上的精灵没有携带保护。只要能确认这两点，那么自己的运气只要不是差到飞膝踢MISS的程度，那还是可以去放心攻击的。除了普通的露帕兔以外，能学会飞膝踢的精灵全都是格斗系精灵，其中MEGA瑜伽战士的飞膝踢伤害最高，而MEGA卢卡里奥则紧随其后。但最抢眼的还是MEGA露帕兔，因为气魄特性的存在，飞膝踢完全不用害怕打在鬼系精灵身上，这样的话，玩家只需要留意对方是否带有保护就够了。值得一提的是，魔法守护特性也能完全消除掉飞膝踢的副作用，这样即便攻击失误，攻击方也不会损失任何HP，只不过目前还没有任何一只魔法守护特性的精灵能够学会



飞膝踢，让我们期待未来的第六世代资料篇，或是第七世代的到来吧。

再来讲讲气合弹。这招原本是和大字火、雷电、暴风雪并驾齐驱的“奥义”技能，但在众多特攻技能的威力都下调（包括那三招）的第六世代，气合弹却依然保持了120威力的水准，算是获得了变相的加强。另外，气合弹的学习面也非常广泛，有相当多的特攻手都能学会这一招，所以在实际对战中，这招的存在与否就很耐人琢磨。像巨甲龙在面对很多特攻手时都得非常小心，毕竟不知道对方到底有没有带气合弹，为了避免被秒杀，只好“宁可信其有”。像巨甲龙这种惧怕气合弹的精灵还是不少的，所以气合弹的威慑力在这里就显露无遗了，哪怕气合弹不出手，甚至没有被带在精灵身上，对方依然要忌惮三分。

既然气合弹重在威慑力，那它的命中率差的副作用也就不是那么令人挂心了。还是用上文的巨甲龙作为例子，尽管巨甲龙很清楚的知道气合弹有30%的可能性伤不到自己，但出于安全考虑，自己乖乖换下场才是最稳妥的选择。而使用气合弹的一方则要把这招作为不轻易打出去的王牌，依靠它的威慑力将对方逼退下场，然后再利用先读去做一些文章。不过话虽这么说，如果对方不怕气合弹的威慑力，甚至就是抱着“让这只精灵当炮灰，被气合弹打死也就算了”的想法，那气合弹的低命中率对攻击方就是个蛮头疼的副作用了。如果对方真是这种“亡命徒”，那我方出于稳妥考虑，就不要用气合弹去冒险，而是用其他命中率稳定的招式打伤害，或者干脆换下场。总而言之，气合弹的高威力和低命中率，是双方进行博弈的本钱。

最后，我们来说说格斗系的打击面。格斗系攻击虽然能克制普通、冰、岩、恶、钢这5个属性，且它们都是对战中的热门属性，但我们不要忘了，格斗系攻击还被毒、飞、超、虫、鬼、仙这6个属性所抵抗，它们在对战中的热门程度也不低。简单来说，格斗系攻击的打击面，能够让它成为一个极其出色的辅助攻击手段，但拿来主攻的话可能就有些问题。如果格斗系攻击作为辅助攻击手段，那作用只是为了更好的和主攻技能去联动，使这只攻击手能拥有相当广泛的打击面，众多携带了蛮力和气合弹的精灵基本也是出于这个目的；但格斗系攻击如果作为主攻手段，那就要面对6个不利属性的重重封锁，可能都很少有机会能打出正常的1倍伤害，更不要奢望能直接打在巨甲龙、吉利蛋这些精灵身上了。当然，MEGA卢卡里奥、MEGA火鸡斗士等精灵能用超强的个人能力来克服这个困难，但其他格斗系物攻手如MEGA艾雷特、蘑菇斗士、特拉奇昂之类，在强攻的道路上可能就不会那么顺利了。

丰富多变的备用武器

尽管格斗系的常用主攻技能（肉搏、蛮力、飞膝踢和气合弹）都存在着甚至有可能给自己带来麻烦的副作用，但除了这四招以外，格斗系还有丰富的攻击技能可供玩家挑选。如果玩家不喜欢那种收益和风险并存的技能，那完全可以退而求其次，选一些威力略低但性能稳定的攻击技能来用。这些备选技能的数量相当多，因为篇幅所限，我们接下来简单逐个进行分析吧。

先来说说吸收拳。这招是亿万吸取的格斗系物攻版本，由于它的吸血效果和很多格斗系精灵的相性都不错，所以实用性要比亿万吸取高出不少。一般来说，吸收

拳搭配根性或巨大化是比较常见的思路，最具代表性的精灵就是双柱力王。它能利用火焰之玉来发动根性特性，再利用吸收拳来回复因烧伤状态而损失的HP；除此之外也可以使用“巨大化+吸收拳”的Combo，一边提升攻防，一边用吸收拳回复体力，而且特性用根性（最好搭配火焰之玉）或铁拳都是没问题的。



然后是音速拳和真空波这两招先制攻击技能。虽然它们只有40点威力，但毕竟具有先发制人的优势，在残血对拼的时候能起到至关重要的作用；另外这两招还能获得技师特性的加成，算上本系修正的话，实际威力就能超过神速（因为大部分精灵都没有本系神速可用），这种威力的先制攻击还是挺厉害的。另外，音速拳和真空波能很好地限制被格斗系所克制的快攻手，首当其冲的就是MEGA露帕兔，而巨甲龙和铁螯龙虾在这种环境下，很难有龙舞起来的可能性。

升力拳是第六世代的新增技能，能使用这招的精灵非常多，但目前来看，除了能连续发动两次特效的MEGA袋龙以外（MEGA袋龙使用升力拳简直是作弊行为），其他物攻手对这招倒并不是很热衷。其实升力拳的性能还算可圈可点，怎么看都比充电光束更可靠一些，大家可以把它理解为“威力80的物攻技能+剑舞”的一半效果，并且这招还能享受到技师特性的加成。理论上来说，如果有一只属性为“鬼+格斗”的技师特性精灵，应该比较适合升力拳，它可以先用升力拳去提升攻击力（即便打在不利属性上也没关系），再用影袭不断地进行攻击。而现有的精灵并不能很好的满足升力拳所需的完美条件，再加上格斗系的好招实在太多，所以升力拳最终沦为了MEGA袋龙的私有技能。

过肩摔与草绳的效果完全相同，但并不如草绳的使用率高。这是因为很多能学会草绳的特攻手并不能使用能量球，为了打击那些怕草的精灵，不得不去选择威力不稳定的草绳，但不管怎么说，草绳在大部分情况下的威力都会比觉醒草要高一些。但过肩摔的情况就不同了，能学会过肩摔的物攻手，往往也有充裕的格斗系技能可供选择，那些能学会飞膝踢、肉搏和蛮力的精灵，宁可承担一些风险，也不大会考虑威力不稳定的过肩摔。但不得不说的是，过肩摔在神兽战环境中还是一个比较可靠的技能，这是因为大部分神兽的体重都超过了200kg，使过肩摔能确保达到120的最大威力，玩家只要留意那些体重比较轻的神兽，也就是天空形态的塞伊米（过肩摔威力20）、MEGA超梦Y（过肩摔威力40）、拉迪奥斯（过肩摔威力80）、达库莱（过肩摔威力80）之类的就够了。

气合拳是一个被时代淘汰的技能。虽然“替身+气合拳”这个Combo在第三世代令人谈之色变，但从第四世代起，简单粗暴的肉搏和飞膝踢就取代了这种后发制人的打法，如今气合拳大概只能在蘑菇斗士身上看到了。值得一提的是，气合拳可以享受到您先请这一招的效果，有可能在对方出招之前就进行攻击。比如轻身特性的舔舔奶糕利用自己的速度优势率先使出您先请，让MEGA大力甲虫或MEGA瑜伽战

士紧随其后用气合拳攻击。这种出其不意的打法在双打中还算有用，但也很容易被破解。

波导弹、神秘之剑和十字切这三招算是比较中规中矩的攻击技能。波导弹虽然在第六世代被削弱了威力，但依旧比气合弹稳定得多，所以能学会波导弹的精灵都没有理由再去考虑气合弹。神秘之剑虽然是凯路迪欧的专属技能，但并没有出类拔萃的性能，把它当作格斗系版本的精神冲击就行了。十字切相当于格斗系版本的石刃，原本是怪力的招牌技能，但因为怪力陆续新增了后手肉搏、“无防御+爆裂拳”等进攻手段，这招在它身上基本看不到了，而其他物攻手，目前也没有特别适合这一招的。

山岚、巴投和飞天压杀都是那种比较稀有（能学会的精灵非常少），但潜力十足的技能，大家可以把它们类比为冰系的冻干。山岚因为具有必定会心一击的效果，实际威力相当于90，而且还有不怕威吓，能享受技师特性能诸多优点，但目前并没有哪只技师特性的精灵能够学会这招（图图犬除外），所以它的威力暂时无法得到发挥，如果第七世代能有这样的精灵出现的话，那大家就能见识到实际威力135且没有副作用的山岚有多么可怕了。

巴投和龙尾的效果完全类似，它可以利用梦话的效果来实现以正常优先度出手的效果（原本的优先度为-6），如果梦话能先手使用的话，就可以使对手还没来得



及出招就被巴投驱赶下场；并且由梦话抽到的巴投，还能享受到根性特性的伤害加成。目前能学会巴投的根性特性的精灵只有纳伽奇，因为它的速度很慢，所以无法满足“先手梦话巴投”的要求。未来如果有哪只恶作剧之心特性的格斗系精灵学会巴投，或是再来只会巴投、根性特性且速度比较快的格斗系精灵，那这招的杀伤力同样值得期待。

飞天压杀目前只有皮卡丘（面具形态）和摔角鹰这两只精灵能够学会，先稍微说一下这招的特效。飞天压杀同时具有格斗和飞行的双重属性，但只有格斗系精灵在使用时才能获得本系加成，它的属性克制关系比较独特，需要计算两次属性相克关系，也就是对普通、草、冰、格斗和恶具有2倍克制效果，电、毒、飞行、超能和仙则是2倍抵抗，对鬼系完全无效。该技能和冻干一样，对原有的属性关系规则进行了一些革新，在本作中属于试验性质，也许未来会有更多的双属性技能出现。单看飞天压杀这招的性能，和一般格斗系技能相比其实并没有任何出彩之处，因为它同样是克制5个属性并被6个属性所抵抗，未来如果出现什么“烈火之拳”（同时具有格斗和火的双重属性）之类的技能，那就很有趣了。

最后再来说说那些冷门攻击技能。爆裂拳是一个学习面比较广泛的技能，可惜由于它的收益和风险远远不成正比，导致只有怪力和鬼重甲这两只无防御特性的精灵才会使用它。毕竟这招的威力只有100，而必定混乱的特效其实也没那么厉害，对方只要交换下场就能解除，比起电磁炮的必定麻痹效果实在是差了很多。起死回生在第三世代用得比较多，“速度果+起死回生+替身/忍耐”的打法也曾名噪一时，但由于先制攻击和专爱围巾的泛滥，这招基本退出了历史舞台，如果玩家喜欢这种

“置死地而后生”的打法，莽撞可能是个更好的选择。复仇算是报复的弱化版，因为它的威力加倍条件不仅仅是比对方后行动（由于报复的优先度为-4，这个条件很容易满足），还得在出招前先受到对方的伤害。在第三世代中，曾有用复仇来配合替身或气合拳的打法，但因为这招威力加倍后也不过120，所以就被同威力的肉搏和蛮力所取代了。臂锤倒是一个性能比较稳定的技能，非常适合那些慢速物攻手，如果再能搭配螺旋球的话就更理想了，不过目前能同时学会这两招的精灵并不多，如果未来能有只“格斗+钢”属性的精灵且拥有这两招就好了。

稳中求胜的巨大化

巨大化与冥想一同在第三世代出现，作为能同时提升攻防的技能，基本上代替了诅咒的作用。可能由于设定问题，能学会巨大化的精灵远远比能学冥想的精灵少，再加上会剑舞的精灵又远远比会阴谋的精灵多，所以大部分物攻手会优先选剑舞而不是巨大化，相对应的特攻手因为没有阴谋所以只能选冥想，最终导致的结果就是巨大化的使用率远不如冥想高。但显而易见，巨大化和冥想的性能是没有任何差别的。

巨大化不如剑舞好用的原因，主要是整个对攻环境导致。试想一下，同样花一回合去强化，剑舞能让自身杀伤力倍增，有很大机会将对方直接秒杀并进一步威胁对方全队；而巨大化只能让杀伤力提升50%，而提升的物防只是在承受物理伤害是才有用，如果对方使用特攻技能的话就白费了。但话说回来，剑舞为了快攻而服务，巨大化则是稳中求胜，两者的思路方针是截然不同的，像那些不擅长快攻也不适合剑舞的精灵，没准可以通过巨大化来寻找一些机会。

之前曾经提到过，巨大化和吸收拳是一对不错的搭档。在面对对方的物攻手时，先牺牲一定的血量来寻找巨大化的机会，再用吸收拳把血量吸回来，这种打法虽然简单但非常有效。巨大化也可以配合自我再生、睡眠之类的回复手段，像是拥有自我再生的MEGA瑜伽战士、拥有蜕皮特性的兜帽蜥蜴，在使用巨大化的时候还是有一定优势的。

出其不意的拼命

拼命虽然是格斗系特攻技能，但因为它所造成的伤害只和使用者的当前HP有关，所以使用者是否格斗系，特攻高低与否统统无所谓，只要使用者的速度足够快，能保证先手就可以了。在能学会这招的精灵中，除了壶壶龟和剑牙蛇以外，其他精灵的速度还算不错，而且还有忍者蝉、疾风虫这样的速度王者。

拼命的使用思路和大爆炸、殊途同归有一定相似之处，都是设法和对方兑子，如果能设法拉到对方的关键精灵陪葬，那就赚到了。在这三招“兑子技能”中，拼命的收益最小，因为它无法像大爆炸和殊途同归那样，让自己的残血精灵把对方的满血精灵拉下水，但相对应的，它的使用效果也最为稳定。

大爆炸可能因为炸在了岩、钢、鬼系精灵身上而导致兑子失败，也很容易被替身、保护等技能戏耍，况且等到残血时再用大爆炸，也很容易暴露自己的意图，这时候就很难再打对手一个出其不意了；殊途同归虽然比大爆炸好用的多，但毕竟得在对方把自己精灵击倒时才会发动效果，如果对方一直不攻击，那局面也挺尴尬

的。而拼命基本上没有失败风险，只要确保自己能先手出招就够了，如果拼命打在了鬼系精灵身上或是被保护时，只会使用失败，使用者依然可以寻找下次机会来使用拼命。即使因使用拼命的精灵血量比对方少而不能直接将对方打倒，那也没什么关系，只要接下来派上一只会追击的精灵去补刀，或者通过撒石砾的方式让对方这只残血精灵没有机会再上场补血，那拼命的兑子目的依然能达成。

多打神技先制防御

先制防御这个技能在单打模式中几乎派不上任何用场，但在双打和三打中却有着非常出色的表现，尤其在三打中更是不可或缺。就像石砾和驱雾在单打6v6中的重要性那样，一支三打队伍如果没有精灵携带先制防御的话，在很多场合下都会非常被动。

先制防御的主要目的是为了防范对方的下马威。下马威这招对于快攻手的遏制力极强，使得很多快攻手因为忌惮下马威的封锁，而不得不在第一回合畏畏缩缩地使用保护。但快攻手如果开场就使用保护，那必定会丧失一定的开局主动权，这时候还不如让队友利用先制防御为自己加上一道屏障。需要注意的是，先制防御和下马威的优先度都是+3，也就是说先制防御的使用者必须比对方下马威的使用者速度快，先制防御才能成功。恶作剧之心特性的雄性神秘猫所使用的先制防御具有+4的优先度，能确保防住任何精灵的下马威；而火矢鹰、叉字蝠、MEGA森林蜥蜴等精灵因为速度奇快，也是先制防御的适用者。

当然，先制防御并非仅仅能针对下马威，它还能防范子弹拳、神速、突袭等先制攻击技能，而恶作剧之心特性精灵先手使用的变化类技能（必须以对方精灵为目标的技能，如电磁波、鬼火等），也同样能被先制防御所防住。在本文一开始曾提到，火矢鹰是格斗系精灵的最大天敌，但它所使用的勇鸟同样能被先制防御防住，这时候格斗系精灵就不用再害怕啦！



新版本代表精灵分析

在精灵分析环节中，我们并不纯粹以实力强弱作为挑选标准，而是看这只精灵到底能否展现出新版本战术的特点。这样的话读者朋友就可以通过这只精灵的分析，来举一反三了解到这种战术是如何运用的。

No.428 MEGA露帕兔

虽然露帕兔是一只不折不扣的“弱鸡”，但如果小看了MEGA露帕兔，那一定会吃苦头。在不考虑火鸡斗士加速特性的前提下，MEGA露帕兔是速度最快的格斗系精灵，即便格斗系有众多优秀的快攻手，它的快攻能力依然是一流的。MEGA露帕兔还能学会下马威和电光石火，虽然这两招的威力比起蘑菇袋鼠的音速拳和卢卡里奥的神速要差一些，但至少也是先制攻击技能，保证了MEGA露帕兔在关键时刻也不会掉链子。当然，MEGA露帕兔最值得称道的还是气魄特性，这让它仅仅通过“报恩+飞膝踢/吸收拳”这两招的组合，就已经获得了相当完善的打击面。

No.475 MEGA艾雷特

与“一招鲜”的MEGA露帕兔不同，MEGA艾雷特是一只战术丰富多变的快攻手，它就像耿鬼那样令对手捉摸不透，对手在搞清楚它所携带的四个技能之前，很难对它进行应对。MEGA艾雷特的技能配置相当丰富，无论是攻击技能还是辅助技能，都有大量的选择空间。

在攻击方面，艾雷特有各种性能优异的攻击招式，既有高伤害输出，又有广泛的打击面。而它丰富的辅助技能更是让其他格斗系精灵都黯然失色：电磁波和鬼火能够削弱对方的战斗力，催眠术、挑拨和鼓掌能干扰对方的行动，先制防御、广域防御和欺骗空间是双打和三打中的神技，剑舞和巨大化用来强化能力，许愿和分担痛苦可以进行回复，殊途同归、治愈之愿、临别礼物和怨念则用于临死前的贡献，而特性交换可以找队友换来一个大力士、亲子爱之类的超强特性。



No.652 重铠鼠

重铠鼠因为拥有独特的防弹特性，在防守时有着得天独厚的优势，而在《ORAS》中出现的教学技能，将这只精灵的能力完全解放。单看教学技能的话，莽撞、吸收拳、怒之门牙、雷电拳、气合拳都是挺关键的技能，但它学不会石砾倒多少让人感到有些意外。

重铠鼠除了防弹以外，寄生种子和针刺防御也是它的优势，由此可见，消耗

和防守是这只精灵最擅长的打法，也是它和一般格斗系精灵的不同之处。寄生种子能和气合拳、吸收拳、巨大化甚至腹太鼓等技能相互配合，能够丰富重铠鼠的战术思路。而针刺防御则是保护的加强版，它比保护多出了一个类似于鲨鱼皮特性的效果，让使用接触攻击的攻击方受到1/8最大HP的伤害，而且这招的PP值也是保护的两倍之多。

No.675 武者熊猫

武者熊猫和MEGA露帕兔是仅有的两个拥有气魄特性的格斗系精灵，不过武者熊猫本身有恶系攻击去打鬼，气魄特性的价值可能没有那么大。这只精灵在《ORAS》版本中得到了极大的加强，当然这也是因为它在前作中的学招太贫乏，导致挑不出足够好技能的关系。吸收拳、气合拳、蛮力、火焰拳、冷冻拳、雷电拳、欺诈、打落、莽撞，都是武者熊猫迫切需要的好技能。

武者熊猫的专属技能“告别台词”还是挺有趣的，它能像蜻蜓点水、接力棒这样进行主动换人，并在换人的同时去削弱对方1级物攻和1级特攻，很适合为队友创造上场机会。这么好的招式只有武者熊猫一只精灵能用，实在是太可惜了，希望下个版本中这招能作为教学技能普及开来。

No.701 摔角鹰

摔角鹰最吸引眼球的地方应该就是那招效果独特的飞天压杀了，不过这招本身的性能并没有什么独到之处，也并非摔角鹰的战术特色所在。这只精灵的优势在于“轻身特性+杂耍”的Combo，虽然气球鬼也有类似的战术打法，但它的物攻比起摔角鹰还是有一定的差距。

因为轻身特性和杂耍的特效都需要在无道具状态下才能发动（轻身特性必须要求失去已携带道具），所以摔角鹰就得选一个合适的消耗道具。飞之宝石显然是最理想的选择，可惜该道具在第六世代迟迟没能解禁，所以摔角鹰只好另谋他路。就目前来看，搭配神鸟的力量香草应该是最佳选择，而搭配投掷的王者之证（必定害怕）、恶之石板（投掷实际威力可达90×1.2=108）和火焰之玉（必定烧伤，必须在回合结束前就扔掉），需要对手“配合”的弱点保险，回复1/4最大HP的香柚果，都是不错的选择。

发动轻身特性后的摔角鹰拥有顶级的速度，除了用杂耍打快攻之外，还能干很多别的事情，比如先手用挑拨、鼓掌、自由下落来限制对方的行动，先手蜻蜓点水来打游击，先手接力棒传递能力，先手莽撞打残对手等等，而且在用巨大化强化和用羽休回血时也非常方便。



仙之锁单打战术详解

文/风岚醉 编/昴星团

各位口袋玩家们好，初次见面，这次笔者给大家介绍的是仙灵钥匙的独门技能——仙之锁的相关战术，这篇战术的内容仅涉及单打，而且以66单打为主。

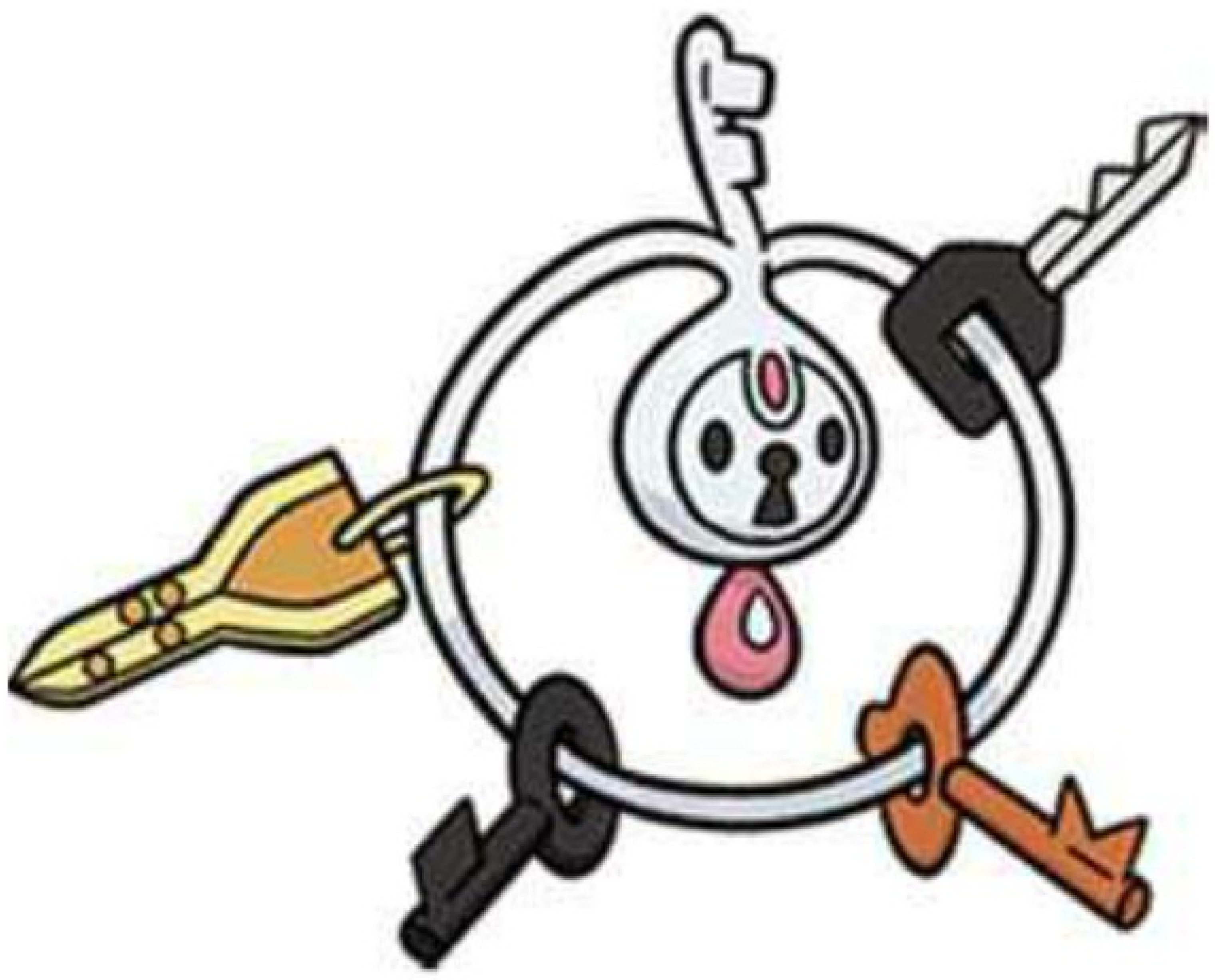
仙之锁的作用

使用仙之锁后，到下回合结束为止，双方所有精灵不能交换。不过有一些例外情况，仙之锁对鬼系精灵无效，鬼系精灵可以正常交换；如果使用仙之锁的精灵带了脱离按钮，使用的回合被对手攻击，则本方可以交换，而对手不可以交换；如果本方带了红牌再受到攻击，也可以让对手强制交换；对手可以通过使用蜻蜓点水、变压和接力棒或者携带美丽脱壳逃过捕杀。目前能使用仙之锁的精灵只有图图犬和仙灵钥匙。

仙之锁的简单战术配合

让图图犬/仙灵钥匙携带脱离按钮，在使用仙之锁的回合受到攻击强制被换下场，换上踩影特性或者会黑眼神的精灵，因为下回合对手是不能换人的，所以使用黑眼神或者MEGA进化踩影都能稳定捕获目标精灵，进而展开下一步战术。除此之外，可以控制好血量，在使用仙之锁的回合炮灰，这样也能掩护队友出场。使用这套Combo抓人的最大好处是隐蔽，可以放心地换上月精灵和耿鬼这种热门、仇恨值比较高，也容易被看穿战术的精灵。而仙之锁的使用者——图图犬和仙灵钥匙都是技能变化繁多的精灵，留一个仙之锁可以让对手猝不及防，从而提高了捕获的稳定性。接下来就给各位分析一下图图犬和仙灵钥匙各自使用仙之锁的优势，以及这两种仙之锁的战术配合方式。

仙灵钥匙的仙之锁



仙灵钥匙的主要优势在于恶作剧之心的特性，能够以+1的优先度使用仙之锁，而且可以用道具回收配合脱离按钮反复利用，本身也有优秀的属性和中等的耐久，有多次实施战术的可能。另外，仙灵钥匙的输出能力也不错，有钢仙双本，攻击没有绝对盲点。不过，仙灵钥匙的问题在于如何确保它在使用仙之锁的回合让对手攻击，一旦使用仙之锁而对手使用了变化技能，那么战术就会暴露。因此，可以考虑把自己携带的专爱道具换给对手，不过这样自己就只能当一次性炮灰的角色，如何权衡就看玩家自己了。

推荐配置一：仙之锁+魔力闪光/光栅加农炮+替身+戏法

配合戏法的是携带专爱道具的打法，道具首推专爱围巾，免得加强了力度给后续的捕获精灵造成麻烦。基本打法是，用戏法交换专爱道具后，不断地使用替身，

到一定血量后再挨对手的攻击炮灰，掩护队友。前两个技能没什么好说的，仙之锁是战术主体，攻击技能可以防挑拨干扰，同时给对手的防守造成压力。

推荐配置二：仙之锁+魔力闪光/光栅加农炮+分担痛苦/电磁波/剧毒/撒菱+道具回收

道具回收的打法是配合脱离按钮，并且希望能多次利用。既然打算多次利用，那么搭配能回血的分担痛苦是上佳选择，另外给出的电磁波、剧毒和撒菱都有可能引来对手的队医或者工兵，从而获得道具回收的机会，相对来说操作难度更高一点。

推荐配置三：仙之锁+魔力闪光/光栅加农炮+替身+虚张声势/电磁波/剧毒/撒菱

这个配招就是采取双线战术了，道具的选择相对灵活，可以用剩饭、气球或脱离按钮。替身在这里的作用不仅是控血，而且还能配合其辅助技能一起使用。在仙灵钥匙的技能中，既能给对手造成最大压力，又能和替身配合最好的技能显然就是虚张声势了，其他几个辅助技能稍次一些。这样的仙灵钥匙优势在于能够单兵作战，即使脱离了体系也能独当一面，不至于战术失败后就完全没有价值了。

图图犬的仙之锁



图图犬的耐久和抗性都比仙灵钥匙差了不少，而且没有先手优势，基本只能当一次性炮灰用。不过图图犬的技能搭配更为丰富，可以催眠、莽撞、挑拨，相比仙灵钥匙，其战术可能更为隐蔽，因为图图犬通常的战术都是兑子或者接力。如果要用图图犬的话，建议战术主要还是以蘑菇孢子/黑洞+莽撞为主，只是最后可以带一个仙之锁配合队友抓人，因为单纯以仙之锁战术为核心的图图犬几乎没有优势，倒是在对手知道自己有莽撞和仙之锁的情况下，会让对手陷入又想杀图图犬，又不想杀这样进退两难的境地。

推荐配置一：蘑菇孢子/黑洞+仙之锁+莽撞+替身/神速

黑洞相比蘑菇孢子盲点更少，但是命中不饱和，有利有弊，所以二者择其一即可，仙之锁和莽撞就不再解释了。最后一个技能的选择非常灵活，比较容易想到的就是替身和神速。这两个技能事实上更多的是围绕莽撞展开。替身控血可以配合莽撞，也可以方便炮灰，不过风险比较高，因为带了替身就不可能带气息腰带，以图图犬的耐久非常容易被秒杀，但是在操作得当的情况下也能有惊艳的表现。不能带气息腰带的话，使用蛇皮果在残血时提升一级速度，能增加仙之锁和莽撞的成功率。神速由于可以选择气息腰带，相对来说稳妥些，这也算是从三代沿用至今的“蘑菇孢子+莽撞”的套路，是一个强势破盾的组合。

推荐配置二：蘑菇孢子/黑洞+仙之锁+莽撞+挑拨

最后一招选择挑拨是两者兼顾的打法，道具选择气息腰带。从莽撞的角度，挑拨可以阻止对手用自我再生消耗莽撞的PP（能先手的话）。从仙之锁的角度，如果速度比对手快，可以先挑拨保证对手攻击，下个回合如果自己HP在一半以下，对

手不换人且自己能先手使用技能，则能确保使用仙之锁后炮灰配合队友。大家现在也明白了图图犬使用仙之锁为什么没有优势，先手能力是最主要的问题。

捕获战术讲解

好了，相信经过刚才的分析，大家对于捕获战术的展开都有一定了解了，那么下一个要解决的问题，就是捕获后可以干什么。主要思路有三种：灭亡之歌、配合耿鬼，以及强化。

灭亡之歌篇

传统的“黑眼神+灭亡之歌”战术最困难的地方在于抓不到想抓的精灵，对手可以在你使用黑眼神的回合进行交换从而使得战术泡汤，而仙之锁这个战术因为了解的人不多，对于第一次见到的对手基本有着绝杀的效果，不过当对手了解以后，成功率就和直接黑眼神灭亡之歌一样了，甚至更低。由于灭亡之歌只能换走对手一只精灵，采用炮灰的战术非常不合理，因此基本上战术选择应该是脱离按钮+仙灵钥匙，这样或许还能有下一次捕杀的机会，至少不用交掉一个炮灰。当然，也正因为使用仙之锁的回合对手必须攻击触发道具，也给战术带来了不稳定性。

“黑眼神+灭亡之歌”算是传统的老战术了，目前ORAS能较好地施展这个战术的精灵有：耿鬼、灾兽、梦妖、红唇姐、图图犬、暗黑乌鸦和御乌鸦，其中耿鬼MEGA后有踩影特性，可以直接灭亡之歌保护，腾下一个技能格子。至于如何在这些精灵中做出选择，完全取决于玩家自己。

MEGA 耿鬼篇

如果仙之锁实施顺利，耿鬼上场MEGA的回合对手不能换人，那么必然能捕获到当前的精灵。灭亡之歌可以作为耿鬼一个战术的支路，不过还是直接四攻抓人更加王道，毕竟作为一个MEGA进化，没有剩饭支持，几乎算是一换一的灭亡之歌战术显得非常不划算。

强化篇

在笔者看来，配合强化才是这个打法真正的价值所在，如果只配合灭亡之歌或者MEGA耿鬼，抛开仙之锁反而更好用。而强化战术如果成功则可能直接推掉对面一队，回报更高。战术配合肯定是黑眼神+强化的精灵，由于这样最多只能有两个攻击技能格，因此往往配合接力更加适合。大家是不是马上想到月精灵了呢？没错，耐久出色的月精灵确实是配合仙之锁的最佳人选，换上月精灵后直接黑眼神捕获，然后影子分身/诅咒强化（可以两个都带，如果想求稳定可以把其中一个技能换成月光，挑拨等），最后接力给队友。当然，能黑眼神+强化的还有不少其他精灵，比如冥想MEGA勾魂眼，抓人后也有冥想直接推一队的潜质。这里笔者不把所有可以配合的精灵都点出，希望读者朋友们能自己挖掘一下。

总结一下这套打法的好处。首先比较粗浅的优势就是其陌生性，第一次使用对手不加防备的话，有很高的成功率，就如同“懒惰+脱离按钮”的铁壳蚁配合“保护+冥想”的哥特塞尔或“保护+磨爪”的三地鼠，属于初见杀战术（也就是第一次和对手交战成功率很高的战术）。第二点是配合问题，这个刚才提到过，月精灵的黑眼神强化很容易在黑眼神回合就招来卢卡里奥和仙精灵这些天敌，而能压制仙灵钥匙的精灵，月精灵则不是很怕，多数时候可以在仙灵钥匙炮灰或发动脱离按钮下场后大摇大摆地上场强化，相性较好。因此，使用这个战术链不应当抱着全队围绕建设，一次性推进的心态，因为战术是很

容易失败的，尤其是对手知道有这种打法的时候。在使用这些精灵的时候，也应当注重这只精灵其他的价值，而仙之锁只是其中一个战术的备选。这样也可以让对手心存忌惮，让对面知道我方有仙之锁又如何呢？这样对手反而在仙灵钥匙/图图犬低血量时不敢随意击杀，给了它们进行其他干扰、辅助或攻击的机会。让对手不知道你究竟想做什么，这才是王道。这就是仙之锁配合的第三种好处，也是最主要的，让仙之锁和使用者的其他战术相互配合，从而使对手进退两难。

以上是这套战术的执行过程，了解了以后我们就可以构思一个完整的体系了。前面也提到过，由于仙之锁战术体系必然会用到两只精灵配合，即仙灵钥匙+捕获精灵，因此仅采用灭亡之歌抓对手一只的思路肯定不好，因为如果对手足够聪明，肯定不会给你第二次抓的机会。所以在构思完整的队伍的时候，应该多从强化+推队入手，灭亡之歌可以作为辅助，用来抓对手的天然特性或者对强化核心有威胁的精灵，也可以不带灭亡之歌，用其他辅助型精灵使得队伍更健全，让队伍在战术不能成功施展的时候依然能战斗。这里给出一个能同时使用灭亡之歌和强化战术的模板，玩家们可以体会一下笔者的思路，从而化为己用。

组队样例

队伍配置如下：蝠蝎+仙灵钥匙+火矢鹰+双柱力王+MEGA耿鬼+月精灵

该队伍中没有神兽哦，是很方便各位玩家的配置。这里先给出一个精灵的配招和道具的清单，而努力分配因为变化比较大而且没有定式，会在下文讲解时给出参考。

蝠蝎：挑拨+石砾+地震+蜻蜓点水，道具配剧毒珠；

仙灵钥匙：替身+虚张声势+魔力闪光+仙之锁，道具配脱离按钮；

火矢鹰：勇鸟+烈焰驱动+杂耍+羽休，道具配白色香草；

双柱力王：打落+吸收拳+音速拳+冰冻拳，道具配突击背心；

耿鬼：灭亡之歌+保护+影子球+淤泥爆弹，道具配耿鬼石；

月精灵配招为黑眼神+诅咒+影子分身+接力棒，道具配剩饭。

以下是详细讲解：

加入蝠蝎的主要目的是中转状态、物理端联防中转、撒钉子、挑拨防干扰（尤其是钉子）。天蝎比起拉恩德伦斯的优势，一个就是挑拨封驱雾，一个是续航能力，天蝎的中转能力显然更出色，而且毒疗能直接挡下异常状态。努力方面自然以速度、HP和物攻为主，速度方面至少快过70种族的极限（如果是100级也就是262），HP数值最好是8的倍数加1。

仙灵钥匙的战术刚才讲解过，必然是仙之锁和其他辅助技能配合着一起用效果才会比较好，那么仙灵钥匙的干扰救场技能无非是虚张声势和电磁波，这里选择的是虚张声势，也可以用电磁波代替，或者下毒。不过最好选择有进攻侵略性的技能，否则不能让对手感受到必须要击杀这个仙灵钥匙的压力。替身不仅能配合虚张声势，也方便控血炮灰。但说实话，选择虚张声势来控场可能就不太适合配合脱离按钮，不过对手也有可能是第一次遇到这个战术，可以抱着试一试的心态，先用仙之锁抓一次，不成功的话还有后续的控血干扰战术。当然，道具换成气球、剩饭等等也完全没有问题。努力方面主物耐或者特耐均可。

火矢鹰的配置可以有很多变化，这里道具的选择是白色香草，这是希望配合月精灵的诅咒接力。因为考虑到可能会有电

系精灵的存在，没有速度的烈焰驱动有时会显得尴尬，因而选择白色香草，消耗了白色香草，搭配无副作用的杂耍也是顺理成章了。不过考虑到不接力还要救场的可能，勇鸟依然要保留，最后由于全队没有清扫钉子的精灵，选择羽休续航。

火矢鹰配置的变式是成勇鸟+烈焰驱动+羽休+剧毒，道具换成光粉。剧毒的目的是针对天然特性的沼王和皮可西，虽然这样接力成功后没有速度，但反正飞本都是先制，包括羽休，至于飞本秒不掉的特攻电系，就寄希望于光粉的效果吧。这样配置就是让各精灵的独立作战能力更强。努力方面不管哪种火矢鹰都可以简单地加满攻击和速度，但HP一定要保证为奇数以保证踩一次钉子损失的HP小于一半。

双柱力王是队伍的主要输出精灵。主力输出的精灵要注意，因为接力了诅咒，速度慢怕异常状态，先手能力差。所以，笔者想到有先制技能、吸血技能和根性特性的双柱力王，能较好回避这些问题，自然成为了非常靠谱的选择，当然它的弱点依旧是催眠。努力方面，为了考虑独立作战能力，建议选择大量攻击，然后为了配合突击背心，加特防也是理所当然的了。

耿鬼是队伍核心之一，最终笔者选择了灭亡之歌和攻击的双向战术。由于灭亡之歌是遗传技能，毒本只能放弃淤泥波动使用淤泥爆弹，因此动不了防弹的重铠鼠。选择耿鬼主要目的也是为了抓死火矢鹰和双柱力王的盲点，比如沼王和皮可西本身和仙之锁仙灵钥匙搭配也非常好。其实笔者感觉耿鬼这么配也有点应景吧，完全可以选择催眠三攻的打法，这就看玩家各自的习惯了。努力方面基本直接加速度和特攻就行了，不过也可以适当加一点HP增强耐久，方便配合灭亡之歌。

月精灵是配合仙灵钥匙的强化接力手，笔者选择了“影子分身+诅咒”的双强化，有点丧心病狂，但其实这也是完全可以做到的，真的抓了一个鸡肋的话，诅咒六次+分身六次足以让对手绝望。不过这种机会并不多见，现在普遍看来精灵力度都挺高的，而且影子分身在很多时候都被规则禁止，因此可以换成月光补血或者带替身造福队友，也可以带挑拨防对手挑拨，毕竟是没有攻击技能的精灵，一旦被挑拨就会前功尽弃。努力方面HP必然是最重要的，然后两防可以都分配一些，不过主要应该是加特防段，方便配合诅咒。

有的朋友说，MEGA耿鬼也经常被禁止怎么办？这里要说清楚，MEGA耿鬼至少在这个队伍中的作用没有任何精灵可以替代。如果你参与的对战有很多条条框框以至于无法照搬笔者的这个队伍，那么为何不吸收这条战术思想，自己另外完成一个类似套路的队伍呢？

总体看来，这是一个“仙灵钥匙+月精灵+双柱力王/火矢鹰”和“仙灵钥匙+MEGA耿鬼”的多核战术，主体是仙之锁，但战术变化又相对灵活，即使不依赖仙灵钥匙的仙之锁，队伍也有独立作战的能力，这也是大家构思仙之锁战术时必须注意的，这种技能的配合只是雕虫小技，使用时一定要做好战术不成功的准备。

结语

笔者的队伍就介绍到这里了，各位读者看到这里的时候是不是也有了自己的仙之锁战术的想法和自己心目中的战术攻击轴了？所谓“纸上得来终觉浅”，大家不妨自己组队实战尝试一下，这样才能感受到自己开发战术的乐趣。



口袋妖怪详尽分析

——从神篇（六）

文/koflover　编/昴星团

本辑《口袋妖怪详尽分析》要介绍的是托尔涅罗斯、波尔托罗斯和拉恩德伦斯这“三飞神”以及它们各自的两种形态，“从神篇”的连载也即将告一个段落。

本文以《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》为战术讨论环境，一般不涉及精灵的培育环节，默认玩家已拥有达到最理想状态的精灵可供使用，精灵统统以50级为基准。为了叙述方便，在介绍努力分配方案时会忽略掉剩余4点努力值的情况，玩家酌情利用即可；而性格也不再列出具体的名称，毕竟查性格表或者背诵性格表还是挺麻烦的事情；另外在特殊渠道技能部分中一般不收录各类官方礼物技能，因为这些带有特殊技能的精灵不但获取难度很大，而且不利于进一步培养，在实机对战中基本没有什么价值。

在战术打法介绍的环节中，“必备技能”指的是在这种打法中绝对不可以被替换的核心技能；而“优先技能”指的是在这种打法中比较重要的关键技能，但不强求都带上，而且也有被替换的可能性；“备选技能”的意思是那些各有千秋、无法确定到底该选哪个的技能，除了笔者的个人推荐外，玩家也可以在这只精灵的技能列表中选出一些自己中意的技能去进行尝试；而“/”的意思是这两招只能选其一。另外，本文更侧重分析更具有代表性的主流战术打法，而那些实战价值偏低的娱乐向打法在本文中就不再去专门介绍了，有兴趣的读者朋友可以根据资料去自我构思。

虽然本文不涉及玩家在游戏中的精灵培育过程，但并不意味着笔者就赞同修改，事实上过度的修改以及交易修改精灵的行为，会极大地破坏游戏环境，使得靠自己努力的玩家最终离开这个游戏。在官方还没有对修改行为进行大力惩治的时候，希望各位热爱口袋妖怪的玩家，不要贪图这一时方便，一起为了维护游戏环境而努力吧。

托尔涅罗斯

（トルネロス/ Tornadus）

全国图鉴编号：641	分类：旋风精灵
身高：1.5m（化身形态）/1.4m（灵兽形态）	体重：63.0kg

能力方面

化身形态

种族值					
HP	79	物攻	115	物防	70
特攻	125	特防	80	速度	111
50级能力极限值					
HP	186	物攻	183	物防	134
特攻	194	特防	145	速度	179
100级能力极限值					
HP	362	物攻	361	物防	262
特攻	383	特防	284	速度	353

灵兽形态

种族值					
HP	79	物攻	100	物防	80
特攻	110	特防	90	速度	121
50级能力极限值					
HP	186	物攻	167	物防	145
特攻	178	特防	156	速度	190
100级能力极限值					
HP	362	物攻	328	物防	284
特攻	350	特防	306	速度	375

属性为飞，受到的攻击效果如下

效果2倍：岩、电、冰
效果1/2：斗、虫、草
完全无效：地

特性

化身形态

恶作剧之心（いたずらごころ/ Prankster）：拥有该特性的精灵使用变化类技能时，该技能的优先度+1。

灵兽形态

再生力（さいせいりょく/ Regenerator）：拥有该特性的精灵交换下场时，回复1/3的最大HP。

隐藏特性

化身形态

好强（まけんき/Defiant）：每当能力等级被对方降低时，提升2级物攻；若同时被降低多项能力，则多次触发好强特性。因自己或队友而导致的能力等级下降，不会触发好强特性。

灵兽形态

再生力（さいせいりょく/ Regenerator）：拥有该特性的精灵交换下场时，回复1/3的最大HP。

升级技能一览

Lv1：暴走（あばれる/Thrash）
Lv1：臂锤（アームハンマー/Hammer Arm）
Lv1：暴风（ぼうふう/Hurricane）
Lv1：顺风（おいかぜ/Tailwind）
Lv1：吵闹（さわぐ/Uproar）
Lv1：惊吓（おどろかす/Astonish）
Lv1：起风（かぜおこし/Gust）
Lv7：虚张声势（いばる/Swagger）
Lv13：虫蛀（むしくい/Bug Bite）
Lv19：复仇（リベンジ/Revenge）
Lv25：真空斩（エアカッター/Air Cutter）
Lv31：神通力（じんつうりき/Extrasensory）
Lv37：高速移动（こうそくいどう/Agility）
Lv43：气刃斩（エアスラッシュ/Air Slash）
Lv49：咬碎（かみくだく/Crunch）
Lv55：顺风（おいかぜ/Tailwind）
Lv61：求雨（あまごい/Rain Dance）
Lv67：暴风（ぼうふう/Hurricane）
Lv73：恶之波动（あくのはどう/Dark Pulse）
Lv79：臂锤（アームハンマー/Hammer Arm）
Lv85：暴走（あばれる/Thrash）

本作可以习得的技能机器

TM06	TM08	TM10	TM12
TM15	TM17	TM18	TM21
TM23	TM27	TM29	TM31
TM32	TM34	TM36	TM40
TM41	TM42	TM44	TM45
TM46	TM48	TM52	TM56
TM58	TM59	TM62	TM63
TM66	TM68	TM86	TM87
TM88	TM89	TM90	TM94
TM97	TM100	HM02	HM04
HM06			

与《口袋妖怪 X・Y》相比，本作将TM94更换为秘密力量（ひみつのちから/Secret Power），而前作中的TM94则变成了HM06碎岩（いわくだき/Rock Smash）。



特殊渠道技能和主要出处

欺诈（イカサマ/Foul Play） 第六代定点教学。
热风（ねつぷう/Heat Wave） 第六代定点教学。
冻结之风（こごえるかぜ/Icy Wind） 第六代定点教学。
钢之尾（アイアンテール/Iron Tail） 第六代定点教学。
打落（はたきおとす/Knock Off） 第六代定点教学。
换装（なりきり/Role Play） 第六代定点教学。
鼾声（いびき/Snore） 第六代定点教学。
蛮力（ばかぢから/Superpower） 第六代定点教学。
顺风（おいかぜ/Tailwind） 第六代定点教学。

精灵特点分析

托尔涅罗斯的最大特点就是只有一个飞行属性，除了利用属性石板变换属性的阿尔修斯以外，其他飞行系精灵都是由复合属性所构成的。托尔涅罗斯的化身形态和灵兽形态拥有截然不同的特性和种族值，不过学招是完全一样的，它们之间的战术打法尽管有一定区别，却没有本质上的差异，接下来我们还是把它们放在一起来分析。

化身形态的托尔涅罗斯拥有强大的物攻、特攻和速度，而且又有恶作剧之心特性来提高变化类技能的优先度，是一只战术打法相当丰富的精灵。它能够打物攻、打特攻、打双刀，而且还是一个相当出色的干扰者。不过可惜的是，由于化身形态的托尔涅罗斯的特性和种族值与化身形态的波尔托罗斯完全相同，战术打法也比较相似，但后者的攻击技能和干扰技能的配置都更胜一筹，所以更受到玩家的青睐。况且第六世代迄今为止还没有正常获得飞之宝石的途径，使得化身形态的托尔涅罗斯也不能像第五世代那样靠着“杂耍+飞之宝石”活跃在对战舞台。

灵兽形态的托尔涅罗斯依旧是“双修速度型”体质，但它比化身形态的两防和速度都高一些，再加上再生力这个非常好用的特性，所以能够去尝试与化身形态不同的战术打法。而且它因为速度比较快，所以在很多场合中也有机会先手使用变化类技能，表现不见得会比化身形态差到哪里去。况且灵兽形态的托尔涅罗斯有自己鲜明的战术特点，不必活在波尔托罗斯的阴霾下，所以也更值得玩家去进行尝试。

常用技能推荐

暴风（ぼうふう/Hurricane）

托尔涅罗斯的主力特攻技能，无论是化身形态还是灵兽形态，对这一招的需求程度还是挺大的。虽然暴风的命中率相当不可靠，在使用的时候容易出现各种意外情况，但气刃斩（エアスラッシュ/Air Slash）的威力又太低，在很多情况下也难以满足托尔涅罗斯的战术需求。很多玩家对这个情况采取的对策是，让托尔涅罗斯再带一招求雨（あまごい/Rain Dance），在雨天中就不用顾忌暴风的命中率问题了。

热风（ねつぷう/Heat Wave）

性能非常出色的特攻技能，不但能增强托尔涅罗斯的打击面，而且它的敌全体攻击效果在双打和三打中是相当关键的。化身形态和灵兽形态都同样适用，需要注意的是，这招和求雨甚至暴风都是相互冲突的。

气合弹

（きあいだま/Focus Blast）

两个形态都适用。主要用来克制以MEGA袋龙为首的普通系精灵，和以巨甲龙为首的岩系精灵，只不过命中率问题会比较大，有时候玩家宁愿去选择物攻技能蛮力（ばかぢから/Superpower）。

草绳（くさむすび/Grass Knot）

化身形态和灵兽形态都可以使用，能够有效打击MEGA巨沼怪这类4倍怕草的精灵，但却无法对体重很轻的洗衣机电鬼造成有效伤害。

恶之波动

（あくのはどう/Dark Pulse）

两个形态都可以考虑的技能，用来克制耿鬼、拉迪奥斯等精灵，但即便打出了2倍克制效果，所造成的伤害依然低于暴风。



觉醒力量

（めざめるパワー/Hidden Power）

两个形态都适用。在绝大多数情况下都会选择觉醒冰，目的是为了针对那些4倍怕冰的热门精灵。但出于对抗洗衣机电鬼的考虑，有时候也可以选择觉醒草，而打击怕冰精灵的任务就落在了冻结之风（こごえるかぜ/Icy Wind）身上。冻结之风的威力只比觉醒冰低5点，基本上还是够用的。

淤泥波动

（ヘドロウェーブ/Sludge Wave）

化身和灵兽形态都可以使用。能够有效打击除MEGA钢嘴娃娃以外的仙系精灵，但除此之外就基本派不上什么用场。虽然它的威力还算不错，但综合性能还是比不上热风。

蜻蜓点水（とんぼがえり/U-turn）

由于蜻蜓点水的换人效果能很好搭配再生力特性，所以这招基本是灵兽形态的托尔涅罗斯的必备技能。当然，物攻更高的化身形态用起来也有不错的效果。

蛮力（ばかぢから/Superpower）

化身形态和灵兽形态都比较常用的物攻技能，作为气合弹的替代品还是挺合适的。但要注意的是，蛮力使用后的降物防效果，会给对方的物攻手留下可乘之机，所以在很多情况下要慎用。

打落（はたきおとす/Knock Off）

由于托尔涅罗斯的化身形态和灵兽形态都有相当出色的速度，再带上专爱围巾的话在速度方面罕有敌手，用打落来压制对方的专围快攻手还是蛮不错的。像耿鬼、拉迪奥斯这种本身被恶系克制而又喜欢带专爱围巾的精灵，更是打落的绝佳目标。

杂耍（アクロバット/Acrobatics）

在第五世代曾是托尔涅罗斯的必备物

攻技能，但随着飞之宝石的消失，杂耍也一下子失去了存在感。不过，玩家在近期开发出来的脱离按钮打法倒是让杂耍焕发了第二春，但和昔日的威势还是没法比。化身形态更适用于这一招，而灵兽形态则不大会去考虑。

欺诈（イカサマ/Foul Play）

由于欺诈对使用者的物攻没有要求，所以物攻低但速度快的灵兽形态可能更适合这一招，能够给对方没有心理准备的物攻手来一个“惊喜”。另外，欺诈也能享受到使用者的专爱头巾的加成。

顺风（おいかぜ/Tailwind）

化身形态在这个技能上有着得天独厚的优势，恶作剧之心特性不但能让顺风的优先度提高，又催生出了脱离按钮这个道具的用法，同时还让杂耍的威力得到发挥，可谓一举三得。而灵兽形态使用这招时，就和一般的高速精灵没什么两样了。

挑拨（ちょうはつ/Taunt）

同样也更适用于化身形态，因为恶作剧之心特性可以保证让挑拨封锁住化石翼龙的石砾，或是雷精灵的电磁波，而灵兽形态仅凭速度是做不到这点的。

求雨（あまごい/Rain Dance）

化身形态和灵兽形态都可以考虑这一招。求雨的目的一是为了便于自己使用暴风，二是也能造福下队友。在单打中，求雨可能需要搭配脱离按钮或者潮湿岩石才能发挥出较为理想的效果，而在双打和三打中，配合队友会更加容易一些。

替身（みがわり/Substitute）

对化身形态和灵兽形态都是非常有用的技能，可以尝试去搭配剧毒（どくどく/Toxic）。前者是利用恶作剧之心特性来保证先手替身，这样很容易去化解掉对方的各种干扰技能，同时也能利用替身去观察对手的动向。而灵兽形态因为有再生力特性的强大回复力，能够更频繁使用替身来防守，甚至是用替身去消磨对方关键攻击技能的PP值。

睡眠（ねむる/Rest）

由于两种形态的托尔涅罗斯都学不会羽休（真不知道灵兽形态的那一对翅膀是干什么用的），在需要回血的时候只能依赖睡眠了。灵兽形态因为有再生力特性，所以对睡眠的需求并不大；而化身形态反而可以利用“恶作剧之心+梦话+睡眠”的组合，去打出一些特殊战术。

虚张声势（いばる/Swagger）

基本上只有化身形态才会去考虑这一招，主要作用是为了防范对方的物攻手。比如龙舞MEGA血翼飞龙、剑舞MEGA火鸡斗士、剑舞MEGA卢卡里奥（前提是没有带神速）这种非常难解决的麻烦，可以尝试用虚张声势去碰碰运气，有时候效果可能会比“恶作剧之心+鬼火”还要好。

另外，“恶作剧之心+替身+虚张声势+欺诈”则是一个简单无脑而又行之有效的组合，但能用这个打法的精灵有很多，倒也不差托尔涅罗斯这一个。

常用道具推荐

脱离按钮（だっしゅつボタン/Eject Button）

脱离按钮从某种意义上来说，算是飞之宝石的替代品，主要目的还是为了让杂耍的特效尽快得到发挥，同时也能把道具栏位物尽其用。最为理想的情况是：化身形态的托尔涅罗斯首发上场，第一回合使用顺风或求雨；接着因为承受了对方的攻击而发动了脱离按钮的下场效果；然后再派上一个合适的攻击手，在顺风或雨天环境中展开攻势；最后托尔涅罗斯再找机会上场，用110威力的杂耍来发挥余热。

当然不可否认的是，这种战术打法有一定的投机取巧成分在内，属于“大招”



态还有一些变化类技能等着去使用，这和专爱围巾更加不搭调了。

而灵兽形态和专爱围巾的契合度倒还算不错，蜻蜓点水、欺诈、打落和专爱围巾搭配起来都挺不错，而且再生力特性正好和专爱围巾的游击思路不谋而合。在某些情况下，灵兽形态也可以用专爱头巾（こだわりハチマキ/Choice Band）来替代专爱围巾，毕竟自己天生已经有不错的速度了。

生命玉

（いのちのたま/Life Orb）

生命玉也是一件“灵兽形态”用起来更好的道具，因为灵兽形态速度较快，又可以靠再生力特性来补回生命玉的血量损耗，对于自己的快攻打法是一个很好的补充。

性质，玩家不要反复使用这种套路。

潮湿岩石（しめったいわ/Damp Rock）

因为永久雨天的消失，雨天队伍不得不靠“潮湿岩石+求雨”来维持，让托尔涅罗斯担任天气手也算是个不错的选择，毕竟它自己对雨天天气就有很大程度的依赖。

突击背心

（とつげきチョッキ/Assault Vest）

突击背心可以算是为众多再生力特性量身定做的道具，非常适合灵兽形态的托尔涅罗斯。它可以利用突击背心所提供的特防加成进行对攻和联防，还能随时用蜻蜓点水退场回血，在攻守两端都游刃有余。

专爱围巾

（こだわりスカーフ/Choice Scarf）

专爱围巾虽然适用于大多数快攻手，但对化身形态的托尔涅罗斯来说，实用程度可能比较一般。这是因为它的主攻技能暴风和杂耍，与专爱围巾都存在着一定程度的冲突，单为蜻蜓点水和打落去选择这件道具，感觉也不是很合算。再说化身形

战术打法介绍

脱离按钮打法

特性选择：恶作剧之心（化身形态）
努力性格：速度252，HP、物攻、特攻和特防酌情分配，性格减物防加速度
可选道具：脱离按钮
必备技能：杂耍、顺风/求雨
优先技能：替身、蜻蜓点水
备选技能：暴风、虚张声势、其他攻击技能

这种打法的战术思路在之前的脱离按钮介绍中已经进行过说明，这里着重谈一谈技能选择的思路和努力性格方案。

因为脱离按钮的目的之一就是要“尽快消耗掉道具”，所以杂耍肯定是必须要带的技能，而且化身形态的托尔涅罗斯有物攻有速度，是一个相当不错的飞行系物攻手，杂耍的威力相当值得期待，所以它



可用，这里也就不再偏题了。

如果托尔涅罗斯带的是求雨，那暴风这招还是很有必要带上的，即便它当时没有机会使用暴风，过后总是有办法再度求雨并攻击的，这时候玩家可以酌情为它分配一些特攻努力值。如果托尔涅罗斯不使用求雨和暴风，那就可以把技能栏位节省出来，像蜻蜓点水、替身和欺诈都是蛮不错的考虑。

很显然会选择极限速度的努力性格方案，并尽量多加一些物攻努力，甚至直接用速度252，物攻252的分配方案。

至于顺风和求雨的选择主要是看队伍组成，顺风的泛用性比较广，绝大多数慢速攻击手都可以趁机体验一番“风驰电掣”的感觉，而求雨则更适合那些轻快特性的雨天打手，比如刺龙王、MEGA巨沼怪等等。这里需要强调的是，比如MEGA钢嘴娃娃，很多玩家可能不大愿意给它加什么速度努力值，那样的话它的速度只有70，即便有顺风的速度翻倍效果后依然很慢，比不上极限速度的暴鲤龙这些精灵；如果玩家为它加满速度努力值但没有性格加成，那它的速度可以达到102，翻倍之后依然不能超过极限速度的MEGA露帕兔。也就是说，要想让顺风的效果得到充分发挥，那这些慢速攻击手还必须得在速度方面下不少“血本”，这可能不如欺骗空间来得方便。但顺风和欺骗空间本来就是各有优劣，再说托尔涅罗斯也没有欺骗空间

防守消耗打法

特性选择：恶作剧之心（化身形态）
努力性格：HP、物防和特防酌情分配，性格减特攻加物攻
可选道具：剩饭
必备技能：替身、蜻蜓点水
优先技能：剧毒、打落
备选技能：欺诈、虚张声势、睡眠、梦话、顺风

虽然化身形态的托尔涅罗斯看起来没有一个适合防守的身板（HP、物防和特防相对比较低），但它却能利用恶作剧之心特性来保证先手权，再靠努力值去补足耐久，这样一个集速度（先手）和耐久于一身的精灵，还是值得用一用的。

由于化身形态的物攻种族值比较高，所以选择加物攻的性格能够获得相对较高的能力加成，这比用性格加物防或特防要稍赚一些，而且能让蜻蜓点水的伤害稍稍提高一些。这种打法的核心思路就是用替身去顶住对方的猛烈进攻，再伺机用剧毒、欺诈、打落或虚张声势来寻找反客为

主的机会。另外，它在面对一些速度快但攻势并不是特别猛烈的对手时，也可以用后手蜻蜓点水为我方其他精灵去创造安全上场的机会。

双刃游击打法

特性选择：再生力（灵兽形态）
努力性格：速度252、物攻、特攻和特防酌情分配，性格减物防加速度
可选道具：突击背心、生命玉、专爱围巾、专爱头巾
必备技能：蜻蜓点水
优先技能：打落、暴风、热风
备选技能：欺诈、气合弹、其他特攻技能

灵兽形态的这种打法建立在再生力特性的基础上，即便它用突击背心来强化物防，或是用生命玉来增强杀伤力，或者用专爱道具来锁招，都可以保证一定程度的续航能力，这是一般精灵比不了的。

如果灵兽形态携带的是突击背心，那建议多分配一些特防努力，这样的话它还可以偶尔去抵挡一些对方的特殊攻击，减缓我方的防守压力；如果携带的是专爱头巾或专爱围巾，那不妨把物攻加满到252努力，因为它上场后很可能都是只用蜻蜓点水这一招，所以伤害越高越好；若选择了生命玉，那倒还是建议多加一些特攻，因为托尔涅罗斯的特攻手段相对比较丰富，相比之下，蜻蜓点水、打落和欺诈这些物攻技能，在没有物攻努力时也能发挥出一定程度的效果。



波尔托罗斯
（ボルトロス/Thundurus）

全国图鉴编号：642	分类：雷击精灵
身高：1.5m（化身形态）/3.0m（灵兽形态）	体重：61.0kg

能力方面

化身形态

种族值					
HP	79	物攻	115	物防	70
特攻	125	特防	80	速度	111
50级能力极限值					
HP	186	物攻	183	物防	134
特攻	194	特防	145	速度	179
100级能力极限值					
HP	362	物攻	361	物防	262
特攻	383	特防	284	速度	353

灵兽形态

种族值					
HP	79	物攻	105	物防	70
特攻	145	特防	80	速度	101
50级能力极限值					
HP	186	物攻	172	物防	134
特攻	216	特防	145	速度	168
100级能力极限值					
HP	362	物攻	339	物防	262
特攻	427	特防	284	速度	331

属性为电+飞，受到的攻击效果如下

效果2倍：岩、冰
效果1/2：斗、飞、虫、草、钢
完全无效：地

特性

化身形态

恶作剧之心（いたずらごころ/ Prankster）：拥有该特性的精灵使用变化类技能时，该技能的优先度+1。

灵兽形态

蓄电（ちくでん/ Volt Absorb）：拥有该特性的精灵被电系攻击技能和变化技能攻击时，不受到该技能的影响，且回复HP最大值的1/4。处于替身状态时的精灵依然可以发动蓄电特性。

隐藏特性

化身形态

好强（まけんき/Defiant）：每当能力等级被对方降低时，提升2级物攻；若同时被降低多项能力，则多次触发好强特性。因自己或队友而导致的能力等级下降，不会触发好强特性。

灵兽形态

蓄电（ちくでん/ Volt Absorb）：拥有该特性的精灵被电系攻击技能和变化技能攻击时，不受到该技能的影响，且回复HP最大值的1/4。处于替身状态时的精灵依然可以发动蓄电特性。

升级技能一览

Lv1：暴走（あばれる/Thrash）
Lv1：臂锤（アームハンマー/Hammer Arm）
Lv1：阴谋（わるだくみ/Nasty Plot）
Lv1：充电（じゅうでん/Charge）
Lv1：吵闹（さわぐ/Uproar）
Lv1：惊吓（おどろかす/Astonish）
Lv1：电磁震荡（でんきショック/Thunder Shock）
Lv7：虚张声势（いばる/Swagger）
Lv13：齿突（かみつく/Bite）
Lv19：复仇（リベンジ/Revenge）
Lv25：电击波（でんげきは/Shock Wave）
Lv31：回复封印（かいふくふうじ/Heal Block）
Lv37：高速移动（こうそくいどう/Agility）
Lv43：放电（ほうでん/Discharge）
Lv49：咬碎（かみくだく/Crunch）
Lv55：充电（じゅうでん/Charge）
Lv61：阴谋（わるだくみ/Nasty Plot）
Lv67：雷电（かみなり/Thunder）
Lv73：恶之波动（あくのはどう/Dark Pulse）
Lv79：臂锤（アームハンマー/Hammer Arm）
Lv85：暴走（あばれる/Thrash）

本作可以习得的技能机器

TM06	TM08	TM10	TM12
TM15	TM17	TM18	TM21
TM23	TM24	TM25	TM27
TM29	TM31	TM32	TM34
TM36	TM41	TM42	TM44
TM45	TM46	TM48	TM52
TM56	TM57	TM58	TM59
TM63	TM66	TM68	TM72
TM73	TM86	TM87	TM88
TM89	TM90	TM91	TM93
TM94	TM97	TM100	HM02
HM04	HM06		



与《口袋妖怪 X・Y》相比，本作将TM94更换为秘密力量（ひみつのちから/Secret Power），而前作中的TM94则变成了HM06碎岩（いわくだき/Rock Smash）。

特殊渠道技能和主要出处

电网（エレキネット/Electroweb） 第六代定点教学。
欺诈（イカサマ/Foul Play） 第六代定点教学。
钢之尾（アイアンテール/Iron Tail） 第六代定点教学。
打落（はたきおとす/Knock Off） 第六代定点教学。
换装（なりきり/Role Play） 第六代定点教学。
电击波（でんげきは/Shock Wave） 第六代定点教学。
鼾声（いびき/Snore） 第六代定点教学。
蛮力（ばかぢから/Superpower） 第六代定点教学。
雷电拳（かみなりパンチ/Thunder Punch） 第六代定点教学。

精灵特点分析

波尔托罗斯自从问世以来，就代表着电系快攻手的最高水平，使用率一直居高不下，甚至还一度被某些民间对战规则禁止使用。相比起同属性的闪电鸟，波尔托罗斯的速度更快，学招也更丰富，在很多场合中确实更好用一些。它的化身形态和灵兽形态在学招方面完全一致，种族值分布方式也比较类似，但因为特性的差异，很多适用于化身形态的战术打法，灵兽形态是无法实施的。

化身形态的波尔托罗斯最为得意之处就在于恶作剧之心特性，无论是先手电磁波、替身还是挑拨，都会令对手非常难受。尽管这些干扰手段对每一个恶作剧之心特性的精灵来说都不稀奇，但能把这和快攻打法结合在一起的精灵，也只有化身形态的托尔涅罗斯和波尔托罗斯能够做到了。

灵兽形态的波尔托罗斯则更适合走纯粹的快攻路线。虽然它也可以像化身形态那样运用各种干扰技能，但少了恶作剧之心特性的帮助，效果还是差了不少。况且单比较快攻能力的话，特攻更高但速度较慢的灵兽形态未必会做的更好，尤其在与拉迪奥斯、耿鬼、凯路迪欧这些快攻手对攻时，来自速度的无力感会更加强烈。其实灵兽形态的波尔托罗斯依然是个极其优秀的快攻手，只不过化身形态的波尔托罗斯实在锋芒太盛而已。

常用技能推荐

十万伏特
（10まんボルト/Thunderbolt）

波尔托罗斯的主力特攻技能，无论是化身形态还是灵兽形态，都毫无疑问会把该技能作为必选。在双打和三打中，波尔托罗斯在和蚊香王一同出场的情况下，可以把十万伏特换成雷电（かみなり/Thunder），而在单打中即便有队友帮忙求雨，可能还是十万伏特更为稳妥，毕竟波尔托罗斯得考虑到没有雨天天气时该怎么打。

变压（ボルトチェンジ/Volt Switch）

集伤害和换人于一体的优秀游击技能，可以和十万伏特同时带在身上，适用于化身形态和灵兽形态。虽然变压的伤害比蜻蜓点水高出不少，但蜻蜓点水并不会遇到盲点属性而失去换人效果，同时也能起到扩大打击面的作用，整体来看还是比变压更胜一筹。

www.doolland.com

觉醒力量
（めざめるパワー/Hidden Power）

在绝大多数情况下都是要选择觉醒冰，目的是为了打击叠翅鲨龙和拉恩德伦斯这些4倍怕冰的地系精灵。至于快龙、血翼飞龙这些飞龙，直接用十万伏特而不用觉醒冰也是可以的，这样还可能会扰乱对方的联防节奏。适用于两种形态。

草绳（くさむすび/Grass Knot）

化身形态和灵兽形态都可以使用，专门用来打击MEGA巨沼怪这种4倍怕草的精灵。对洗衣机电鬼的伤害效果非常不理想，不如直接用十万伏特。

淤泥波动
（ヘドロウェーブ/Sludge Wave）

适用于两种形态。因为十万伏特可以克制玛利露利和光翼兽，而MEGA钢嘴娃娃和仙灵钥匙并不怕毒系攻击，这样的话淤泥波动也只剩下对付仙精灵而已了。

精神干扰（サイコキネシス/Psychic）

两种形态都适用。能够有效杀伤MEGA妙蛙花，以及蘑菇斗士、双柱力王和MEGA露帕兔等一干格斗系精灵。虽然波尔托罗斯除了觉醒飞之外就没有其他飞行系特攻技能，但精神干扰已经足够完成任务了。



恶之波动（あくのはどう/Dark Pulse）

能够有效打击耿鬼、拉迪奥斯、MEGA呆河马和MEGA重钢蟹等精灵，但打击目标和蜻蜓点水多少有一些重复。相比之下更适合灵兽形态使用，因为化身形态选择蜻蜓点水或打落就可以了。

气合弹（きあいだま/Focus Blast）

适用于化身形态和灵兽形态，能够严重杀伤炎钢兽、巨甲龙、MEGA袋龙、钢钻鼹鼠、手刀超人、MEGA卢卡里奥、UFO磁怪这一大批热门精灵，其重要性可见一斑。虽然气合弹的命中率相当不靠谱，但这也是享受其高威力的使用者所必须要付出的代价。

烧尽（やきつくす/Incinerate）

这招主要作为觉醒火的替代品，用来克制铁甲螳螂和铁盘坚果，毕竟两者威力相同。这样的话，无论是化身形态还是灵兽形态，都可以安心把觉醒力量留给觉醒冰了。

打落（はたきおとす/Knock Off）

更适合速度较快且物攻较高的化身形态，虽然这招杀伤力也比较可观，但重点还在于特效。比如洗衣机电鬼可能不是一个用攻击就能简单对付的角色，这时候就可以先用打落，把它的剩饭、突击背心之类的道具先打掉。

蛮力（ばかぢから/Superpower）

对于化身形态来说，在很多场合下可以用这招作为气合弹的替代品，毕竟它和气合弹的威力相同，且命中率更加稳定。不过，蛮力的降物防特效也是个很严重的副作用，这时候得小心对方的物攻手进行反扑。

蜻蜓点水（とんぼがえり/U-turn）

比较适合化身形态，使其战术打法更加丰富多变。在面对拉迪奥斯、MEGA巨甲龙等精灵时，用蜻蜓点水慢慢耗血不失为一种好办法。

电磁波（でんじは/Thunder Wave）

化身形态的重要核心技能，即便对方再强的快攻手，在先手电磁波的封锁下往往也要俯首称臣。而灵兽形态因为速度不够且没有恶作剧之心特性，电磁波给对手造成的威胁就要小得多。

替身（みがわり/Substitute）

化身形态的另一核心技能，能轻易抵挡住对方的各种强有力攻击，尤其当对方使用石刃、逆鳞、流星群等技能，或是携带专爱围巾想要打快攻时，波尔托罗斯完全可以和对方多周旋一会。另外替身配合电磁波也有非常理想的效果。

挑拨（ちょうはつ/Taunt）

能够轻松封锁住对方的各种变化类技能，适用于恶作剧之心特性的化身形态。

阴谋（わるだくみ/Nasty Plot）

灵兽形态往往会考虑的强化技能，毕竟它特攻非常高，一旦真找到了强化机会，那攻势会非常凶猛。化身形态虽然也可以考虑用阴谋，但自己往往可能留不出足够的技能栏位。



常用道具推荐

生命玉（いのちのたま/Life Orb）

生命玉可以算是最适合化身形态的波尔托罗斯的道具了。这样的话，波尔托罗斯不但能保证强大的攻击能力，同时也不影响自己使用电磁波或挑拨之类的变化技能去进行干扰。这一点是专爱围巾所做不到的。

剩饭（たべのこし/Leftovers）

如果化身形态的波尔托罗斯喜欢用替身和对方周旋的话，那剩饭会是不错的选择。波尔托罗斯再利用电磁波的效果，很可能争取到更多的剩饭回复时间，这样就有足够的血量再做一个替身了。

专爱围巾

（こだわりスカーフ/Choice Scarf）

灵兽形态的波尔托罗斯带上专爱围巾后就能展开真正意义上的快攻，甚至也可以上场后直接用变压来打游击。况且它正好比闪电鸟、MEGA火鸡斗士、MEGA喷火龙X、烈火蛾、血翼飞龙这些精灵快了一点点，有了专爱围巾后，就不怕对方用专爱围巾或其他手段来提速了。

突击背心

（とつげきチョッキ/Assault Vest）

由于灵兽形态的波尔托罗斯并不是很擅长防守和干扰，所以让它带上突击背心也不失为一种可行策略，正好也能搭配它的强攻打法。况且灵兽形态的抗性还是可圈可点的，在和对方特攻手对抗的时候，没准还有机会用蓄电特性挡一下电系攻击来回回血。

战术打法介绍

特攻干扰打法

特性选择：恶作剧之心（化身形态）

努力性格：速度252，特攻252，性格减物防加特攻，或减特防加特攻



可选道具：生命玉、剩饭
必备技能：十万伏特、电磁波
优先技能：觉醒冰、替身、蜻蜓点水、挑拨
备选技能：打落、蛮力、其他特攻技能

这是化身形态的波尔托罗斯的标准打法。速度特攻各252，性格加速度的努力性格方案应该没什么异议，但玩家也可以根据自己的需求，把一部分特攻努力去匀给HP，让波尔托罗斯有可能承受住对方一次强力攻击而不死。

配招方面，一般分为“3攻击1辅助”或“2攻击2辅助”这两种方式。前者的话，电磁波肯定是惟一的辅助技能选择，而攻击技能也基本必带十万伏特和觉醒冰，剩下再从蜻蜓点水、打落、蛮力以及其他特攻技能中选择一个就行。后者的配招方式更灵活一些，除了必备的十万伏特和电磁波以外，上文中的技能都可以很好的进行搭配，像之前提到的替身就有很重要的战略价值。

防守消耗打法

特性选择：恶作剧之心（化身形态）
努力性格：速度252，HP、物防、特攻和特防酌情分配，性格减物攻加速度
可选道具：剩饭
必备技能：替身、电磁波
优先技能：十万伏特、变压
备选技能：虚张声势、欺诈、保护、睡眠、其他特攻技能

这种防守消耗打法与托尔涅罗斯有点类似，但因为加入了电磁波以及本系特攻技能变压，打的会更加主动一些。选择极限速度的原因是为了在攻击方面多做一些文章，毕竟变压、欺诈、气合弹这类攻击技能无法享受到恶作剧之心特性的效果，需要靠波尔托罗斯的自身速度来争取先手。剩余努力值甚至可以全部分配给耐久，但在特攻上加一些努力还是有不错收益的。

这种打法的核心思路就是利用替身和电磁波来化解对方的攻势，再用自身的强大攻击能力来压倒对手，或是用打落、欺诈、虚张声势这些“阴招”使对手屈服。这里不得不提的就是“替身+电磁波+虚张声势+欺诈”这个组合，虽然技术成分不高且要求一定的运气，但效果确实很强大，有时候甚至能“乱拳打死老师傅”。

特殊强攻打法

特性选择：蓄电（灵兽形态）
努力性格：速度252，特攻252，性格减物攻加速度
可选道具：生命玉、突击背心、专爱围巾
必备技能：十万伏特、觉醒冰
优先技能：气合弹、变压
备选技能：阴谋、其他特攻技能

灵兽形态的波尔托罗斯的打法就非常简单暴力，既然电磁波这种花样玩的不如化身形态那么好，就索性干脆不用，这样的话在携带突击背心或专爱围巾时也就没有任何顾虑可言。

它的战术思路非常明确，就是依靠强大的攻击力和优秀的速度来正面压倒对手。十万伏特和觉醒冰这两招肯定是必带

的，如果没有觉醒冰的话，波尔托罗斯仅靠电系攻击是很难打开局面的。气合弹虽然能很好的补足它的打击面，可命中率问题也很让人担心，所以变压、草绳、恶之波动、精神干扰这一大批特攻技能也完全可以放在考虑范围内。如果道具选择的是生命玉，那还可以留一个技能栏位给阴谋，但平时不要总想着靠强化一步到位，还是应该立足于攻击；如果道具用的是突击背心和专爱围巾，那直接带满4个攻击技能就行了。



拉恩德伦斯

（ランドロス/Landorus）

全国图鉴编号：645	分类：丰饶精灵
身高：1.5m（化身形态）/1.3m（灵兽形态）	体重：68.0kg

能力方面

化身形态

种族值					
HP	89	物攻	125	物防	90
特攻	115	特防	80	速度	101
50级能力极限值					
HP	196	物攻	194	物防	156
特攻	183	特防	145	速度	168
100级能力极限值					
HP	382	物攻	383	物防	306
特攻	361	特防	284	速度	331

灵兽形态

种族值					
HP	89	物攻	145	物防	90
特攻	105	特防	80	速度	91
50级能力极限值					
HP	196	物攻	216	物防	156
特攻	172	特防	145	速度	157
100级能力极限值					
HP	382	物攻	427	物防	306
特攻	339	特防	284	速度	309

属性为地＋飞，受到的攻击效果如下

效果4倍：冰

效果2倍：水

效果1/2：斗、毒、虫

完全无效：地、电

特性

化身形态

沙之力量（すなのちから/Sand Force）：场上天气为沙尘暴时，拥有该特性的精灵不会受到沙尘暴伤害，且使用岩系、钢系和地系的攻击技能时增加30%的伤害。

灵兽形态

威吓（いかく/Intimidate）：拥有该特性的精灵上场，或特性被改变为该特性时，对方场上的精灵降低1级物攻（三打时处于一侧位置的威吓精灵无法影响到对方另一侧的精灵）。

特性

化身形态

全力攻击（ちからずく/ Sheer Force）：拥有该特性的精灵使用具有正面追加效果的攻击技能时，技能伤害提升30%但不发动正面追加

效果。此外，当全力攻击特性发动时，攻击方的生命玉（仅HP损血效果）和空贝铃，以及被攻击方的变色特性、红牌、脱离按钮都不会发动。

灵兽形态

威吓（いかく/Intimidate）：拥有该特性的精灵上场，或特性被改变为该特性时，对方场上的精灵降低1级物攻（三打时处于一侧位置的威吓精灵无法影响到对方另一侧的精灵）。

升级技能一览

Lv1：逆鳞（げきりん/Outrage）
Lv1：臂锤（アームハンマー/Hammer Arm）
Lv1：地裂（じわれ/Fissure）
Lv1：挡路（とおせんぼう/Block）
Lv1：泥浆喷射（マッドショット/Mud shot）
Lv1：岩石封印（がんせきふうじ/Rock Tomb）
Lv7：封印（ふういん/Imprison）
Lv13：惩罚（おしおき/Punishment）
Lv19：平整土地（じならし/Bulldoze）
Lv25：落石（いわおとし/Rock Throw）
Lv31：神通力（じんつうりき/Extrasensory）
Lv37：剑舞（つるぎのまい/Swords Dance）
Lv43：大地力量（だいちのちから/Earth Power）
Lv49：岩崩（いわなだれ/Rock Slide）
Lv55：地震（じしん/Earthquake）
Lv61：沙尘暴（すなあらし/Sandstorm）
Lv67：地裂（じわれ/Fissure）
Lv73：石刃（ストーンエッジ/Stone Edge）
Lv79：臂锤（アームハンマー/Hammer Arm）
Lv85：逆鳞（げきりん/Outrage）



本作可以习得的技能机

TM04	TM06	TM08	TM10
TM15	TM17	TM21	TM23
TM26	TM27	TM28	TM29
TM31	TM32	TM34	TM36
TM37	TM39	TM42	TM44
TM45	TM48	TM52	TM56
TM64	TM66	TM68	TM69
TM71	TM75	TM78	TM80
TM86	TM87	TM88	TM89
TM90	TM94	TM100	HM02
HM04	HM06		

与《口袋妖怪 X・Y》相比，本作将TM94更换为秘密力量（ひみつのちから/Secret Power），而前作中的TM94则变成了HM06碎岩（いわくだき/Rock Smash）。

特殊渠道技能和主要出处

挡路（とおせんぼう/Block）
第六代定点教学。

大地力量（だいちのちから/Earth Power）
第六代定点教学。

重力场（じゅうりょく/Gravity）
第六代定点教学。

钢之尾（アイアンテール/Iron Tail）
第六代定点教学。

打落（はたきおとす/Knock Off）
第六代定点教学。

换装（なりきり/Role Play）
第六代定点教学。

鼾声（いびき/Snore）
第六代定点教学。

石砾（ステルスロック/Stealth Rock）
第六代定点教学。

蛮力（ばかぢから/Superpower）
第六代定点教学。

精灵特点分析

由于剧情世界观设定的关系，比“风雷二神”地位更高一些的拉恩德伦斯获得了更高的种族值，600点种族值总和已经超过了一般从神的标准。当然，这多出的20点种族值的收益毕竟有限，并不会使拉恩德伦斯和“风雷二神”拉开什么实质性差距。拉恩德伦斯的化身形态和灵兽形态虽然有着相同的属性和学招，但两者的战术打法还是有着蛮大的区别。

化身形态的拉恩德伦斯同样也是“双修速度型体质”，但玩家更愿意把它当作一只纯粹的特攻手来使用，不是很愿意开发它的物攻打法。这一方面因为永久沙尘暴天气的消失，使得沙之力量这个特性很难带来实质上的收益，相反全力攻击特性配合生命玉就能使特攻能力疯狂飙升。另一方面，化身形态的拉恩德伦斯在特攻方面能够鹤立鸡群，但在物攻方面却并没有什么优势可言，本着“宁做鸡头不做凤尾”思路，走特攻路线肯定是更加明智的选择。

灵兽形态的拉恩德伦斯则是一个非常优秀的物攻手。它的物攻种族值在地系精灵中名列前茅，而它的独特抗性和威吓特性又赋予了它打游击战的资本，这种简单暴力的战斗风格很容易赢得大多数玩家的喜爱。它的速度虽然不够快，即便带上专爱围巾后也未必能获得先手攻击优势，但它也没什么理由必须得去和对方的快攻手打对攻，真打不过的话就先换下来，日后上场的话还能多发挥一次威吓特性的功效。

常用技能推荐

地震（じしん/Earthquake）

灵兽形态的拉恩德伦斯的主力物攻技能，威力高、打击面广、命中率稳定，但同时也会被对手用各种方法去针对。而化身形态因为战术打法的关系，对这一招的需求程度倒不是特别高。



蜻蜓点水（とんぼがえり/U-turn）

灵兽形态的拉恩德伦斯的另一主力物攻技能，虽然伤害不高，但却能很好的贯彻游击战的思路，使拉恩德伦斯有更多机会去发挥威吓特性的效果。

打落（はたきおとす/Knock Off）

对持有道具的目标能够造成较高的伤害，并能够削弱它们的战斗力，而且对目前比较热门的耿鬼、拉迪亚斯和拉迪奥斯都有不错的杀伤效果。即便是化身形态

的拉恩德伦斯，这一招也有值得考虑的必要。需要注意的是，打落在攻击MEGA进化精灵时是无法发动特效的。

石刃（ストーンエッジ/Stone Edge）

灵兽形态的关键物攻技能之一，拥有较高的威力，且打击面与地震恰好互补。如果玩家对这招命中率不放心的话，也可以把它换成岩崩（いわなだれ/Rock Slide）。对于化身形态的拉恩德伦斯来说，因为它本身没有岩系特攻技能可用，且发动全力攻击特性后的岩崩能达到97威力，这一招还是很有用的。

蛮力（ばかぢから/Superpower）

灵兽形态专用。可以用来克制铁盘坚果、MEGA暴鲤龙、MEGA袋龙、快乐蛋，对付巨甲龙时也能造成比地震更高的伤害。

大爆炸（だいばくはつ/Explosion）

作为垂死一击的手段，有时候甚至直接用来退场，为己方队友创造安全上场的机会。化身形态和灵兽形态都适用。

大地力量
（だいちのちから/Earth Power）

化身形态的主力攻击手段，在享受了全力攻击特性加成后，实际威力可以达到117，但比灵兽形态的地震的杀伤力还是要低了一点点。

精神干扰（サイコキネシス/Psychic）

化身形态的另一主攻技能，同样能够从全力攻击特性中受益。因为拉恩德伦斯学不会像样的飞行系攻击技能，所以打击格斗系的任务就落在了精神干扰身上，一招可以确定秒杀常规的双柱力王。另外这招也用来对付比较热门的MEGA妙蛙花，一击伤害可以过半。

淤泥波动
（ヘドロウェーブ/Sludge Wave）

适用于化身形态。经过全力攻击特性加成后，威力有123之多，能够很好地重创大多数仙系精灵，有很大几率能够一招秒杀玛利露利。

气合弹（きあいだま/Focus Blast）

同样也是化身形态的主要攻击手段。虽然这招的命中率不理想，但算上特性加成后就有156威力，威慑力极强。当化身形态的拉恩德伦斯携带生命玉后，用一发气合弹就可以确保秒杀常规的MEGA袋龙。虽然气合弹随时都有MISS的可能，但相信对方的MEGA袋龙也绝不敢冒着被秒杀的风险去赌博。

草绳（くさむすび/Grass Knot）

化身形态的备用特攻技能。虽然无法发动全力攻击特性，但它还是能很好地重创MEGA呆河马、MEGA巨沼怪这些精灵，但在对付体重只有0.3kg的洗衣机电鬼时，所造成的伤害就极其可怜了……

觉醒力量
（めざめるパワー/Hidden Power）

适用于化身形态的技能，在绝大多数情况下都会选择觉醒冰，目的是为了对付拉恩德伦斯自己，以及一大批4倍怕冰的龙系精灵。

石砾（ステルスロック/Stealth Rock）

性能非常出色的干扰技能，在很多场合下甚至比岩系攻击还要好用。当拉恩德伦斯先撒下石砾后，再用地系技能攻击时就更有底气了。无论化身形态还是灵兽形态都很需要这一招。

冥想（めいそう/Calm Mind）

能够增强化身形态的拉恩德伦斯的特攻输出，当确定对方已经没有冰系攻击时，可以尝试用冥想来控制下场上局面。

剑舞（つるぎのまい/Swords Dance）

灵兽形态偶尔会用到的物攻强化技能，虽然这和它游击战的思路有冲突，但威吓特性确实也能争取到一些使用剑舞的机会。这招和蜻蜓点水、蛮力的相性比较差，配招时尽量避免放在一起。

睡眠（ねむる/Rest）

灵兽形态才会考虑的技能，目的是为了增强自身的续航能力，使其有更多机会去利用威吓特性来进行防守。在某些特殊情况下，也可以搭配梦话（ねごと/Sleep Talk）一起使用。



常用道具推荐

生命玉（いのちのたま/Life Orb）

几乎是化身形态的拉恩德伦斯的惟一选择。毕竟全力攻击特性在发动时能够让生命玉不扣血，这个收益还是相当有诱惑力的，等于凭空多出了一个半的剩饭。况且化身形态有了这件道具后，能够确保对很多目标做到满血秒杀，不给对方留下还手的机会，这种从量变到质变的效果是绝对要引起重视的。

至于灵兽形态的拉恩德伦斯，从这件装备身上也能获得一定的收益，但同时也会降低自己的续航能力，这可能不利于威吓特性的发挥。

专爱围巾

（こだわりスカーフ/Choice Scarf）

在快攻手中非常流行的一件时髦道具，对化身形态和灵兽形态都适用，但后者的需求程度更高一些。因为灵兽形态的速度有限，有了专爱围巾后就能显著提高自身的对攻能力，比方说在面对那些MEGA进化精灵时，心里就更有底气了。

对于化身形态来说，专爱围巾只是在特殊情况下的选择，其收益远不如生命玉。

剩饭（たべのこし/Leftovers）

由于灵兽形态的拉恩德伦斯经常需要靠威吓特性来参与联防，但它本身又学不会羽休这种回复技能，所以还是蛮需要剩饭那点回复量来积少成多的。

坚硬头盔

（ゴツゴツメット/Rocky Helmet）

配合灵兽形态的威吓特性，能够在一定程度上限制铁甲螳螂、大力甲虫这类虫系和格斗系物攻手，算是一个非常规的道具选择。但这样的话，拉恩德伦斯最好带一招睡眠，否则续航能力肯定是跟不上的。

突击背心

（とつげきチョッキ/Assault Vest）

同样也是灵兽形态的一种非常规选择。由于威吓特性在一定程度上能够补足物防，再有突击背心加特防的话，拉恩德伦斯就不用太害怕对方的一般攻击了。但因为拉恩德伦斯此时没有任何回复手段，所以不妨搭配大爆炸，在自己血量不多时直接炸掉，做出最后的贡献。

专爱头巾

（こだわりハチマキ/Choice Band）

灵兽形态在极个别情况下会考虑用到的道具，虽然不像专爱围巾那样能够显著提升快攻能力，但也有可能因为对方伤害计算失误而打他一个措手不及。比方说蜻蜓点水打出的实际伤害会比对方预想的高，这就会给对方带来一些麻烦。

战术打法介绍

命玉特攻打法

特性选择：全力攻击（化身形态）
努力性格：特攻252，速度252，性格详见下文
可选道具：生命玉
必备技能：大地力量
优先技能：精神干扰、气合弹、淤泥波动
备选技能：觉醒冰、草绳、岩崩、石砾、蜻蜓点水

化身形态的拉恩德伦斯几乎都会选择这种打法，毕竟这和其他战术相比，优势相当明显。除了上文中提到的MEGA袋龙、双柱力王、玛利露利以外，它还能用大地力量直接秒掉盾形态的剑盾魂，攻击能力确实很恐怖。另外，它的打击面也相当出色，能够对很多属性的精灵造成有效杀伤甚至克制，这一点也是好过物攻打法的地方。

拉恩德伦斯努力分配方式比较固定，但性格选择相对灵活一些。玩家可以根据需要，让性格加速度或加特攻，而减的那项能力可以是物攻、物防或特防，如果拉恩德伦斯带了岩崩或蜻蜓点水这样的物攻技能，那性格就不要减物攻了。当拉恩德伦斯是极限速度的话，那它的速度可以恰好超过速度种族值115的满速度精灵（性格不加速度），比如宝石海星、雷皇等等，



只不过这些精灵很少会采用满速度的努力性格方案；当拉恩德伦斯采用的是满速度方案，那它还能确保超过极限速度的尼多王、大力甲虫、暴鲤龙这些精灵。



物理强攻打法

特性选择：威吓（灵兽形态）

努力性格：物攻252，速度252， 性格减特攻加速度

可选道具：专爱围巾、突击背心、专爱头巾、生命玉、剩饭

必备技能：地震、蜻蜓点水

优先技能：打落、石刃/岩崩

备选技能：大爆炸、蛮力、剑舞、石砾

灵兽形态的拉恩德伦斯的这种打法非常简单暴力，配招和努力性格方案也是一目了然，即便新手玩家也能很快掌握其中的战术要领。但它有很多战术细节还是颇值得玩味的，比如几种道具的优劣如何，怎样才能利用威吓特性来便于展开自己的攻势，蜻蜓点水和大爆炸在什么时机使用最合适，等等。

如果道具选择专爱围巾、专爱头巾或突击背心的话，就必须是四攻击技能的方案，很多情况下都是“地震+蜻蜓点水+打落+石刃/岩崩”这四招的标配，不过后两招也确实可以偶尔替换一下。如果道具用了生命玉或剩饭，那就是三攻击一辅助的配招，留一个格子去带剑舞或石砾即可。

半攻半守打法

特性选择：威吓（灵兽形态）

努力性格：详见下文分析

可选道具：剩饭、坚硬头盔

必备技能：地震、蜻蜓点水

优先技能：石砾、打落

备选技能：睡眠、梦话、剧毒、其他攻击技能

灵兽形态因为有威吓特性，且抗性也可圈可点，所以经常会拿来维持团队的联防，这时候就有了这种半攻半守打法。它和前者的主要区别在于注重了耐久和续航能力，另外还留出了格子给了石砾这种非攻击技能，但地震的强大火力和蜻蜓点水的游击效果依然得到保留。

努力分配方面，可以考虑加满物攻或不加满物攻这两种思路，把剩余的努力值分配给HP、物防或特防即可。笔者个人更倾向于多加HP和物防，因为这样能够和它的威吓特性相结合，使其能够限制对方的物攻手，同时也更容易发挥出坚硬头盔的效果。虽然HP和防御有一个相对最佳的分配比例，但这个情况比较复杂，这里就不再详细介绍了，读者朋友可以参考《口袋玩家》75辑或是最近几辑的努力分配研究文章。至于速度可以完全放弃，这样灵兽形态在慢速的情况下正好还可以发挥出后手蜻蜓点水的效果，以便提供给队友安全上场的机会。

www.dooland.com

口袋画廊

栏目主持/马修

大家新年快乐，2015年来了，我们的“口袋画廊”也在拥有新作攻略研究的紧张页数下谋得了一席之地，而本辑带给大家的三张都是手绘图。来体验手绘风的魅力吧！



苗芽龟

绘/郑淑女

这……难道是在岩浆中摆渡的苗芽龟？表情好紧张啊。



奇拉米

绘/mirakatto

泥塑风格的奇拉米，相当有特色的说。



《宝石》御三家

绘/Lizery

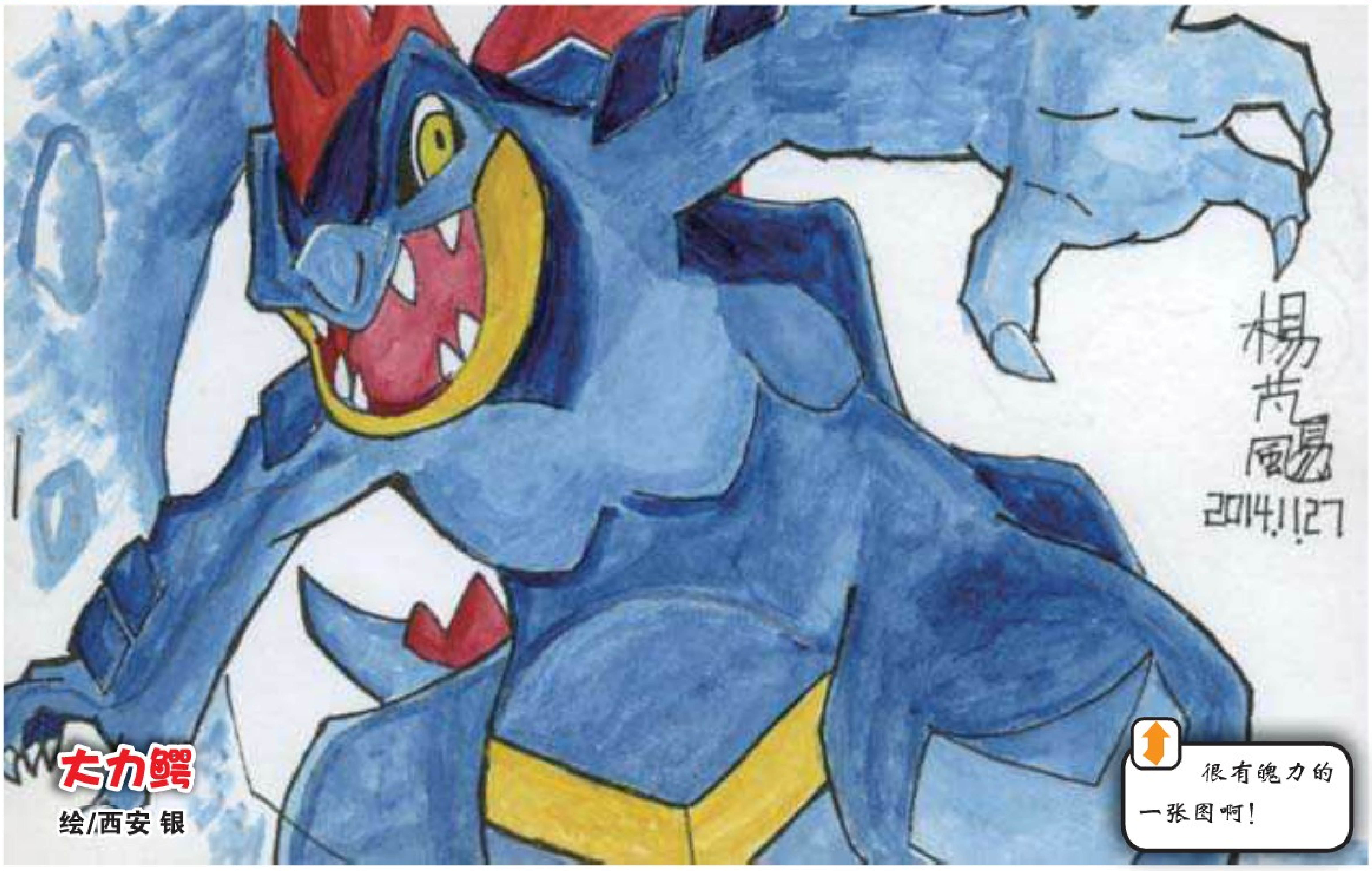
非常非常可爱的三个小家伙。



力王

绘/kb班

双柱力王，力量感和凶悍度十足。



大力鳄

绘/西安 银

很有魄力的一张图啊！



华丽大赛

绘/广州 浅蓝梦幻

有原作韵味又有自己风格，赞！



塞蕾娜

绘/MOKO

光影运用得相当不错的一张画，图中的塞蕾娜也颇具潮流气息。

栏目主持 马修

精灵中心



大家好，欢迎光临精灵中心，话说最近接连两款《口袋》游戏，可真是让马修有些招架不住了，本人的《口袋》正统作是日常，现在每天还要刷《口袋抓取方块》以及《大家的口袋妖怪大乱斗》，于是时间越来越不够用了……有句话说得好，分享也是一种快乐，于是本人就把这两个新游戏的相关攻略心得一股脑地奉上，希望能帮到大家。而各位也可以好好体验一下，这两款本体免费的很良心的内购游戏。

我同学

以前刚开始玩《绿宝石》，抓了一只勾魂眼（即本书所译鬼精灵），第二天问同学这是什么？他翻了翻图鉴，很认真地告诉我：会进化成大嘴蝠，哈哈！还有当初抓了只金色波波问同学，他又说这只波波能学会电系技能，哈哈！现在想都很欢乐！

上海 CH

昂星团： 难道是你朋友觉得鬼精灵长得像超音蝠？

阿鲁： 你同学的想象力还挺丰富的。

库玛： 天呐，你们现在还在一起玩吗？

马修： 同问，这么欢乐地玩到一起的朋友，太难得了。

有机子没钱

求中卡带……（喂！）有机子没钱超痛苦（QAQ），看到别班不认识的人在玩，那个眼馋，可是不敢去打招呼求认识（Q_Q）。

深圳 Z皮

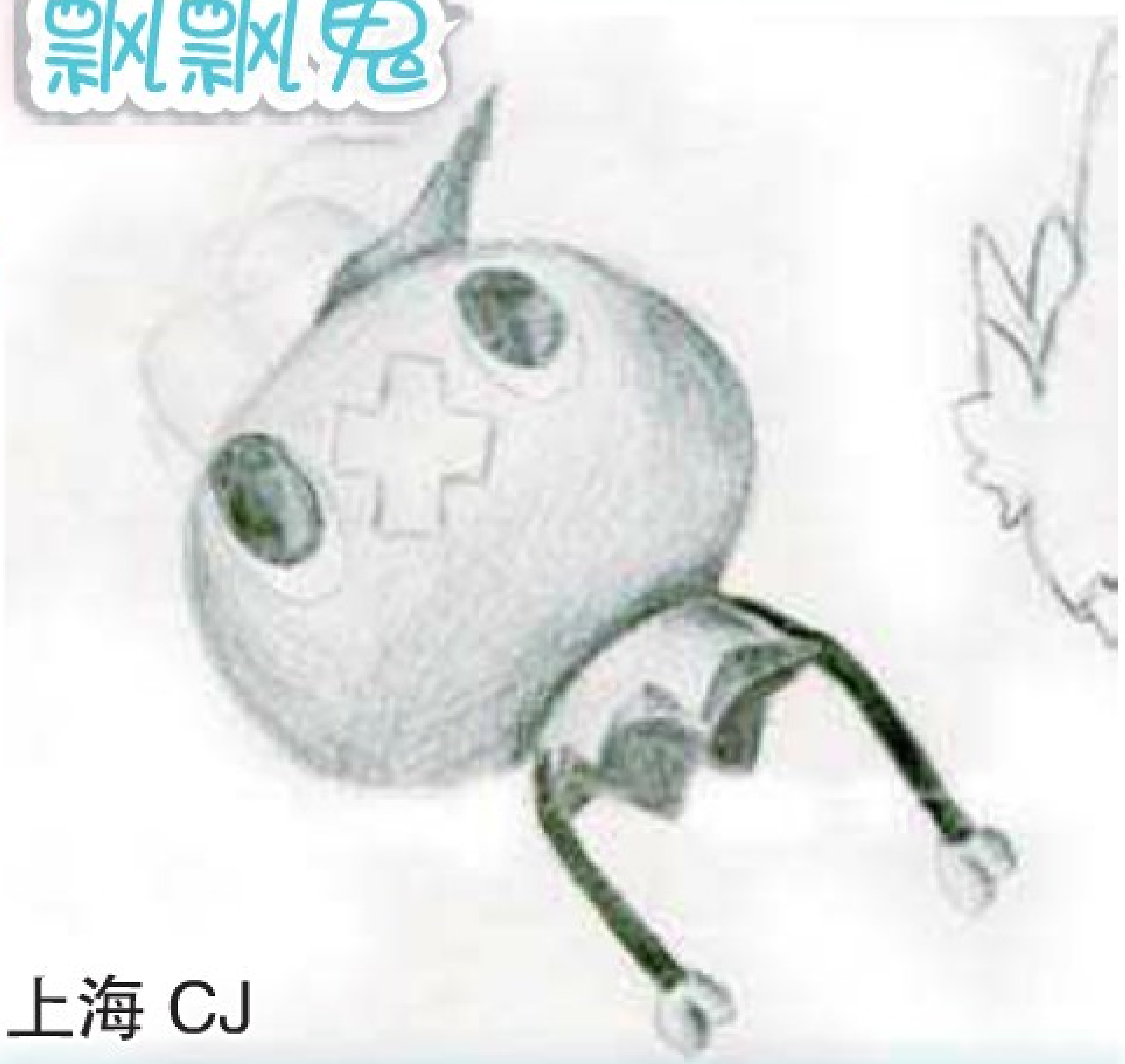
阿鲁： 做人要向下看少年，你没看还有那么多人即没钱又美机子么？

库玛： 你可以等一等，钱什么的，只要跟爸妈开口，总还是可以要来得。

昂星团： 男孩子可未必……

马修： 其实我想说的是，人家是少女……

玩家画廊扩大版·飘飘鬼



上海 CJ

马修：飘飘鬼竟然给画得这么萌！

辉石吉利蛋

话说辉石吉利蛋的确很恶心，每次排位都阴死了对面的特攻手，甚至有一回我剩一只吉利蛋对面剩两只，最后他还无奈投降了……

长春 张钊玮

库玛：看第一句，还以为你被欺负了。

阿鲁：看来你对手很喜欢使用特攻啊。

昴星团：所以不管能力分配多头疼，有些也要考虑双刀。

马修：辉石吉利蛋其实还好，以前碰到反击快乐蛋，特攻打不动，物攻打上去被反击死，那才无解……

精神污染

成功让同桌加入了沼跃鱼神教！沼跃鱼的破坏力真是无限大！让精神污染来得更猛烈些吧！

青色de璃

马修：本来挺好的口袋妖怪，怎么一下就精神污染了呢？

昴星团：就是，怎么也没想到它忽然能那么火！

阿鲁：都是网上你们给恶意炒作的呗。

库玛：对，比如某口袋专刊的封面和立卡都用沼跃鱼精神污染……

玩家画廊扩大版·里面有帅气的皮卡丘



厦门 guyo

马修：帅气的以后再在画廊登，这辑先把这个卖萌的皮神先挂出来。

玩家画廊扩大版

MEGA巫妖



莆田 进击的pika

马修： 想了想，以后梦妖MEGA进化了，真是这鬼+仙的组合也说不定呢。

《ORAS》吐槽

几个月前我重玩《白金》，打完二周目，联机时发现我忘记删档了，我当时有摔机的冲动啊！书里男女主角的婚纱照好奇葩，攻略视频里冰天王那地板都结冰了，女主角短袖不嫌冷？还有殿堂记录时那精灵球过大了吧？

汕头 那个人

昴星团： 精灵球啊……RPG里就是象征性的，别当真。

马修： 现在真是个好时代，吐槽又这么多人听。

库玛： 难道不是这样么？地板都结冰了，女主角还穿那么清凉。

阿鲁： 要是有《X·Y》的换装系统是不是就没这槽点了？

梦想不会沉睡

我一直相信有那么一些人存在着。

他们同样热爱着《口袋妖怪》，Pokemon成为他们最难忘的单词。他们不懂性格修正，不懂个体努力，不懂对战精髓，甚至不懂得属性相克。他们只因为收服了最喜欢的PM而高兴好久，只因为遇到神兽就兴奋激动，他们因打败了天王战胜了冠军而骄傲自豪，他们因戳到泪点的剧情而难过很久……

他们不是蛋党，也不是对战党，只是喜欢《口袋》里的温馨和感动，忘记了弱肉强食，忘记了真爱打不动冷无缺。他们因为同年的相遇，而把《口袋妖怪》当做信仰……以一个小白的姿态在芳缘大陆畅游，种类多样PM让我目不暇接，超古代神兽的苏醒让我惊心动魄，与冠军大吾的决战让我热血沸腾……它们真实地存在我的童年里，那个说完曾经的同年、那个天真无邪的同年、那个拥有成为口袋妖怪大师梦想的童年！

12年后你如期而至，细节新要素都没让我失望，那些记忆彻底成长为参天大树，斑驳的光点如梦如幻，谢谢你们，我们又可以并肩作战了！我们的梦想，永远都不会沉睡！

汕头 金钊泽

昴星团： 玩《口袋》不一定非要对战，你说那些玩家不仅存在，而且很多。

库玛： 诶？很久没有这么抒情的来信了。

阿鲁： 是的，还有这个篇幅，也很长时间没看到了。

马修： 写得的确是很有感情呢，其实金同学是写了两页的，这已经是我给提炼后的篇幅啦，

86辑调查之你玩《口袋》最近忙着做什么？

苦练对战，正愁组个晴天队围攻四天王……

桂林 咕哩

对战，室友也玩PO，所以我经常和他探讨战术。

厦门 卡蒂

忙着把前作辛苦培养的传送进来，《口袋银行》要翻墙亚历山大。

佛山 金

我要集齐《α蓝宝石》的怪，跑步进入《Ω红宝石》，貌似有些难度。

保定 沙芳源

一般都是在捕捉收集，闲的时候就带一个宠五个蛋……

南宁 陈嫣然

帮着仙精灵升特攻和特防，急着帮电松鼠升级。

广州 小仙

抚摸、做游戏、提升羁绊值，口袋妖怪们都好可爱呢。

长沙 张倩

最近才通关，然后就玩《口袋氪金方块》啦，刷刷刷，氪氪氪!

桂林 皮米

研究战术，组个好队伍，参加各种实机对战!

成都 电系草主

收集精灵。

天津 小球獭

87辑调查之《口袋》正统作你一般玩多久？

会玩到下一代新作出来的时候。

广州 口袋之梦

玩到《口袋》新作出来吧，不论正统还是衍生。大概几百个小时吧。

营口 嘭嘭

玩到下一款想玩的游戏出来……五六十小时？呃，应该算是轻度玩家了吧。

西安 卡其

最高999小时，最低的是正在玩的《α蓝宝石》，因为一直要玩到《Z》出，所以不知道要玩多久。

厦门 酷李宝

一直玩，但每天玩的时间都不是很多，已经成为日常。

北京 zhaoliu

30小时吧，通关之后继续研究PO，咱是PO党……

上海 Hook

还真注意过时间，总之出了就一直在玩……

天津 栾诚

200多小时，因为我也有其他爱好嘛。

南宁 汪汪团

最新的玩了10个小时不到，然后连机器带游戏都被没收了，（T T）

常州 红红

一直玩，有时间就玩，《口袋妖怪》对于我来说是一款没有尽头的深坑无底洞。

深圳 影之心

通缉令

以下作者或其熟人见此通缉令后，请速用Email与小编取得联系，以便早日为各位发放稿费及样书，超过12辑的就不在这里刊登，如果有发现样书及稿费未能及时发放的，也请联系小编，邮箱地址：pgking@263.net，标题请注明“口袋玩家”字样。

笔名	刊载辑数	栏目	名称	需要提供信息
菲陆斯	81	口袋画廊	《特别篇》小智	联系电话
lixunsky	81	口袋画廊	蔷薇十字	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
爱喜·欧希☆	77	口袋画廊	金香仙子	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
Ricky	75	口袋画廊	万圣节泡沫蛙	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
时间の敌	75	口袋画廊	双贝海獭	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
水色の 音律	75	口袋画廊	沐光	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
☆ルカリオ	75	口袋画廊	X老喷	联系电话
LI.GOR	75	口袋画廊	藤叶蛇	地址邮编/联系电话
水仙精灵鼠	75	口袋画廊	仙子与棉	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话

同城联系QQ

同城联系QQ主要目的是方便在各个城市的玩家间能彼此联系上，同时也方便大家在网络上结交更多的口袋玩家。想在这里和大家获得更广泛的交流，在调查表个人信息栏下“我愿意公开QQ”前面打上钩，我们就会在这里登上各位的城市、昵称和QQ号。已经刊登的各位读者朋友们，在填写回函表时就不用在前面打钩了，如果有新QQ或者旧QQ因被盗等原因作废，也别忘了在调查表里和小编说下。另外，已经超出12辑的，我们也会在这里重新刊登。

城市	昵称	QQ
保定	沙芳源	1296998716
广州	小仙	1109162416
莆田	进击的pika	1015472120
厦门	guyo	502426753
厦门	小白猪	623934095

玩家画廊 口袋版

厦门 秃头披风侠



马修：呃，现在都喜欢这么画MEGA雷库萨了么？

上海 某耗纸



马修：好吧，一副把眼睛显得很大而目光又显得很散的美瞳。

广州 Aqua



马修：很棒的小遥啊，赞一个！

江门 Leeus



马修：据说是一个长得沼跃鱼额的耳机男？

常熟 瞳之翼



马修：话说这种应该也算猫耳系了，卖萌特方便。

口袋聊天室

第一次打超级轮盘时，第50回合刚上来就被打死两只，剩下两只磨掉对面两只，最后预判失误，纪录被定在了49胜……

长春 Abali-zzw

马修：经常预判错误的表示，每次打轮盘战都压力山大的说。

博士皮卡丘被土狼犬追那辑的封面太有趣了，谁脑洞那么大啊？

北京 辽哥

马修：其实是正在写《ORAS》相关系统时突然开了窍……然后现在继续回归长久堵死不开窍的状态了。

能刊登些卡片的打法与规则吗？

汕头 姚泽毅

马修：规则这些基础的其实略有难度，但打法什么的大家真的可以踊跃投稿。

快告诉我怎么玩《X·Y》，我80辑开始买的3DS！Please help me！（TT）

武鸣 火车

马修：《X·Y》的攻略也才刊登一年多，重复刊登有些不大合适。这样，你先看攻略玩《ORAS》，等把《ORAS》玩熟了，《X·Y》应该也就不在话下了。

期待《阳光小小姐》更新！不是催更，只是期待。

上海 桂狼

马修：作者本身因为身体问题和工作忙碌，又断了，大家理解一下吧，实在想看的话我再找沫沫去沟通。

2015，成绩一定要棒棒哒，高考也要棒棒哒！

上海 刘诚实杰

马修：有志者事竟成，高三党们都加油！

游戏没能玩上，就看看攻略解解馋了。

深圳 齐心

马修：忽然想到小时候看得津津有味但玩不上的游戏攻略了……

过生日时收到了两张卡带，好高兴，虽然生日是阴历11月11日。

沈阳 幻影

马修：这应该是有壕朋友才能收到的大礼么？

剧透什么的最喜欢了（笑），考据什么的最有趣了（认真）。

厦门 于博恺

马修：考据的问题，但剧透我还是得慎重一下……

《口袋玩家》征稿启事

《口袋玩家》以下栏目面向所有读者公开征稿：

专题企划、个人心得、技巧分享（如自制玩偶、折纸、橡皮泥）、口袋相关软件介绍、口袋同人改版作品介绍、口袋周边评测、对战乐园、战术研究（实机和PO）、卡片相关战术打法、口袋画廊、口袋自由谈。

来稿请发送Email至pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”，画稿接受手绘邮寄投稿，画廊手绘邮寄地址同邮购地址。

各位投稿时请尽量提供银行卡信息走转账汇款，这样不仅发放稿费方便，各位收稿费的效率也大大提升，银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人。而由于我们是为大家快递样书，因此还请各位在样书地址留下姓名、地址、邮编的同时，也加上有效的联系电话。

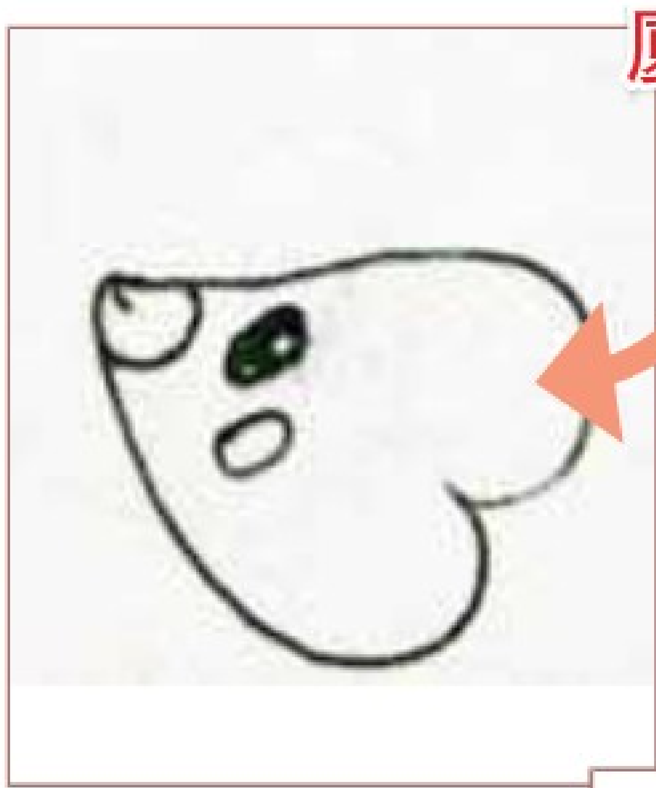
特别提醒：注意事项请翻阅目录页“投稿须知”。

韶关 神谷大人



马修：吓一跳，原来是怨影娃娃。

厦门 小白猪



马修：祝大家在下一个情人节，都能……继续在游戏里欣赏爱心鱼。

中山 廖悲悲一



马修：熬过这个夏天，各位高三党就都解放了，加油！

上海 桂狼

马修：话说那大圣爷爷打得一手好拳，引得四山八镇的妖怪俱来归降……



马修：2015牌子上趴着的是百变怪么？

南宁 火车



深圳 Z皮



马修：卖萌……据说男人对卖萌抵抗力弱的时候，这人心理就已然大叔了。

网购/邮购信息

《掌机王》读者服务部有如下书刊，大家可选用网购或邮购方式购买：

《口袋玩家》：28、38、42～46、54、55辑，定价16元。62、86～88辑，定价18元。《口袋玩家 Ω红宝石·α蓝宝石 完全攻略本》，定价48.00元。

《掌机王SP》：96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价9.8元；160、171、178、183辑，定价12元；103、151，定价14.8元；164、187辑，定价16元；206，定价18元；216辑，定价14元；217、218、229、231、232辑，定价19.8元。

《3DS专辑》：VOL.8、VOL.10，定价35.00元。《PSV宝典》：定价28元。《PSP专辑》：VOL.6：定价28元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11，定价18.00元。

网购 扫描二维码或输入网址购买，快递费仅2元，购买满28元快递包邮！

官网书刊频道 b.ucg.cn

淘宝动漫游书店 acgbook.com

UCG口袋微店 vd.ucg.cn

邮购 地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。

邮购请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下的联系电话。

网购、邮购相关事宜，可与杂志社用电话或Email联系。

电话：0931-4867606

Email：pgking@263.net

口袋妖怪卡片游戏

——海洋篇

文/新房客
编/马修

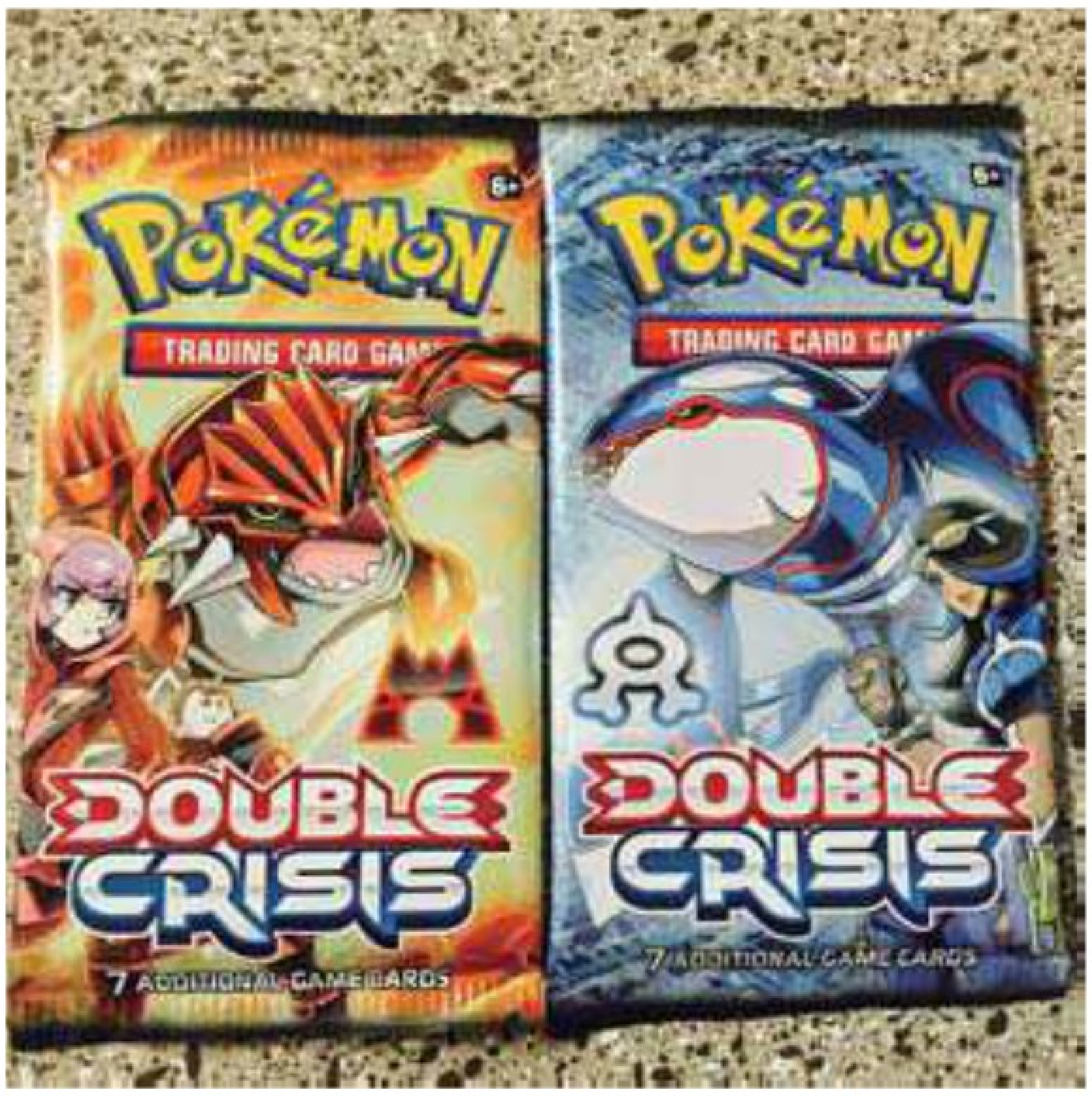
天气渐渐变暖，笔者先在这里向各位口袋玩家们问好！在隔了十多年后，《宝石》版游戏终于有了重制的《ORAS》，卡片也没有令人失望，出版了新的海洋团与岩浆团的套牌，这个系列叫《Double Crisis》（双重危机），一共有34张卡片，如大家所料，这34张卡片全部都是海洋团与岩浆团的卡。如同当年的火箭队套牌一样，这次的套牌也全部重新绘制与修订，让人大开眼界。惟一美中不足的是，登场的口袋妖怪数量比以前少了一些，比如海洋团的雷电兽、恶人掌，岩浆团的地狱猎犬、铁甲暴龙等……不过这次的卡片也更加注重了细节，比如每张口袋妖怪卡的下面都有单独的介绍等。





而笔者这些年来一直在玩TCG的官方网游，已经很久没有买过卡片了。但由于一直十分喜欢这两个反派队伍，于是随着这次套牌的发售，玩卡片的热血也再次沸腾了起来，一口气买了四个套包，每个套包里各有四小包卡片，每个小包里有七张卡。更令人开心的是，套牌内还赠送海洋团与岩浆团的胸针，做工十分精美，让玩家在玩的时候也情不自禁地戴上胸针加入自己喜欢的团队与对手战斗。在这一辑的栏目里，我们先来看看海洋团的口袋妖怪吧！





海洋团的帝牙海象

在介绍卡片之前，笔者想要提示大家一个常识：有特殊标题的口袋妖怪，如海洋团的某只口袋妖怪、黑暗口袋妖怪、火箭队的口袋妖怪，都只能进化成有同样标题的口袋妖怪。举例说明，海洋团的球海豹是不可能进化成长须海狮的，它只能进化成海洋团的长须海狮。所以大家在组建卡组的时候，记得要注意一下。

海洋团的球海豹有60点HP，技能方面只有一个Water Gun（水枪），基本伤害为10。海洋团的球海豹的弱点为钢×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。卡片介绍：“球海豹的水枪可以扑灭任何大火，对手的火焰攻击根本无效！”

进化以后的海洋团的长须海狮有90点HP。它的第一个技能为Splatter（飞溅），本次攻击给予对手任意一只口袋妖怪20点伤害；第二个技能为Hail Storm（冰雹风暴），基本伤害为60+，如果对手的口袋妖怪为岩浆团的口袋妖怪，本次攻击便追加60点伤害。海洋团的长须海狮的弱点为钢×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。卡片介绍：“它协助制造结晶的冰道，只要是在冰上，它任何战斗都会胜利。”

最终进化的海洋团的帝牙海象有140点HP。它的第一个技能为Power Blow（能量吹袭），基本伤害为30×，本次攻击的最终伤害为30乘以本口袋妖怪身上的能量卡数量；第二个技能为Dual Blizzard（双重暴风雪），从本口袋妖怪身上丢弃两张水能量卡，之后给予对手任意两只口袋妖怪各80点伤害。海洋团的帝牙海象的弱点为钢×2，无抵抗力，交换消耗为四张能量卡。卡片介绍：“它十分擅长用威力强大的冰之蛮力冰封对手，之后用獠牙将对手击碎。”

海洋团的臭臭泥

海洋团的臭泥有70点HP。它的第一个技能为Pound（拍打），基本伤害为10；第二个技能为Mud-Slap（泥巴攻击），基本伤害为30。海洋团的臭泥的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。卡片介绍：“它那柔软的身体能钻进任何缝隙，当潜入敌人基地的时候最有用了。”

进化以后的海洋团的臭臭泥有110点HP。它的能力为Sludge Festival（毒液节），场内除海洋团的口袋妖怪以外的





所有口袋妖怪的交换消耗都增加一张能量卡。它只有一个攻击招式Pester（纠缠），基本伤害为60+，如果对手的口袋妖怪已经陷入了异常状态，本次攻击便追加60。海洋团的臭臭泥的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。卡片介绍：“它会用自己那有毒而又巨大的身体缠住敌人让其无法移动，并将敌人压扁。”

海洋团的剑牙蛇

关于海洋团的剑牙蛇，说起来惭愧，笔者前两包的卡已经收集齐了大约31张卡片，最后开的两包也增加了两张新卡，除了岩浆团的古拉顿EX没有收集到之外就是这张海洋团的剑牙蛇了……这明明是一张十分常见的卡，而且就连它的对手岩浆团的利爪猫笔者都有了6张，但居然没有一张海洋团的剑牙蛇……海洋团的剑牙蛇有90点HP。它的第一个技能为Venomous Fang（毒牙），基本伤害为10，投币，如果是正面，对手的口袋妖怪进入中毒状态；第二个技能为Venom Tail（毒尾），基本伤害为30，如果对手的口袋妖怪已经陷入了异常状态，那就从其身上丢弃一张能量卡。海洋团的剑牙蛇的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。卡片介绍：“剑牙蛇的尾巴就像一把利剑，它甚至可以让你中毒。”



海洋团的大狼犬

海洋团的土狼犬有60点HP。它的第一个技能为Roar（吼叫），使用以后对手将其前场与后场的一只口袋妖怪交换；第二个技能为Bite（啃咬），基本伤害为20。海洋团的土狼犬的弱点为格斗×2，抵抗力为超能－20，交换消耗为一张能量卡。卡片介绍：“土狼犬靠自己的嗅觉可以轻易识别入侵的敌人，是非常棒的警卫。”

进化以后的海洋团的大狼犬有100点HP。它的第一个技能为Teampact（团队条约），基本伤害为30×，查看队伍中



的海洋团的口袋妖怪的数量，每有一只便投币一次，本次攻击的最终伤害为30乘以硬币的正面次数；第二个技能为Crunch（咬碎），基本伤害为80，投币，如果是正面，从对手前场的口袋妖怪身上丢弃一张能量卡。海洋团的大狼犬的弱点为格斗×2，抵抗力为超能－20，交换消耗为一张能量卡。卡片介绍：“十分感谢大狼犬的领导能力，它十分擅长集体攻击并让对手手足无策。”

海洋团的巨牙鲨

海洋团的利牙鱼有50点HP，它只有一个技能Fin Smack（鱼鳍攻击），基本伤害为10×，投币两次，本次攻击的最终伤害为10乘以硬币的正面次数。海洋团的利牙鱼的弱点为电×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。卡片介绍：“你根本不能辨别出它在水下的移动方向，如果你被它造出的漩涡卷入，那你就再也逃不掉了。”

海洋团的巨牙鲨有90点HP。它的能力为Aqua Search（水之搜寻），在我方回合进行攻击之前，我方可以从套牌中寻找海洋团的口袋妖怪，查看之后放入手牌中，之后洗牌。它的攻击招式只有一个Sharp Fang（锋利之牙），基本伤害为70。海洋团的巨牙鲨的弱点为电×2，无抵抗力，无交换消耗。卡片介绍：“它会蓄积牙齿的力量以便并将对手一击拿下，对付敌人绝对不会失败。”

海洋团的海皇牙EX

海洋团的海皇牙EX有190点HP。它的能力为Power Saver（节省能源），如果场内有少于4只的海洋团的口袋妖怪，那么海洋团的海皇牙EX便不能攻击。攻击招式方面只有一个Aqua Impact（水之冲击），基本伤害为80+，查看对手口袋妖怪的交换消耗，每有一个，本次攻击便追加20点伤害。海洋团的海皇牙EX的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为四张能量卡。



水之扩散器、海洋团的超级球



Aqua Diffuser（水之扩散器）是一张物品卡，我方回合中可以无限次使用。卡片上有一个攻击招式。这张卡可以给任意海洋团的口袋妖怪携带，携带之后它们便可以使用这张卡上的攻击招式，不过依旧需要支付攻击所需的能

量卡，使用水之扩散器后对手的口袋妖怪进入混乱与中毒状态。建议大家给海洋团的臭臭泥携带上，因为它的招式“纠缠”在对手陷入异常状态时使用威力会加倍（笔者眼前似乎已经浮现出了海洋团的口袋妖怪们一个个的背着水之扩散器、集体喷射岩浆团的场面）。

Team Aqua's Great Ball（海洋团的超级球），从我方套牌中寻找一张基本海洋团口袋妖怪卡与一张水能量卡，查看之后放入手牌中，洗牌。也是我方回合中可以无限次使用的物品卡。

海洋团干部、海洋团杂兵

Team Aqua Admin（海洋团干部）是辅助卡，使用以后从废牌区内寻找一张能量卡并给我方前场的海洋团的口袋妖怪携带上，每回合中只能使用一张辅助卡。

Team Aqua Grunt（海洋团杂兵）也是辅助卡，使用以后从我方手牌中丢弃一张能量卡，之后再抓三张牌。如果你丢弃的卡中有海洋团的口袋妖怪卡，那就再多抓一张牌。每回合中只能使用一张辅助卡。



海洋团的秘密基地

Team Aqua's Secret Base（海洋团的秘密基地）是一张场景卡，场内除海洋团的口袋妖怪以外，其他所有口袋妖怪的交换消耗都将追加一张能量卡。这张卡十分适合与海洋团的臭臭泥搭配使用，那样每回合间对手的交换消耗就要额外追加两张能量卡了……



特殊能量

Double Aqua Energy（双重水能量）只能给海洋团的口袋妖怪携带，在回合结束后需要将这张卡丢弃。只要给海洋团的口袋妖怪携带，就可以代替两张水能量卡。如果这张卡给其他的口袋妖怪携带上了，就直接丢弃吧。



介绍到这里，海洋团的卡片就全部介绍完了，在下一辑的栏目中，笔者将为大家带来岩浆团的口袋妖怪，请大家拭目以待。

风沙（3）



文/新房客
图/凌宇沫

前情提要：几个小时前，在芳缘地区，烟突山西方的流星瀑布内发生了一起抢劫事件。住在秋叶镇，专门研究陨石的索蓝斯博士被一个叫岩浆团的组织抢走了手中的陨石。一个正在旅途中的孩子奥兰多目睹了这一切，正当他想帮助博士取回陨石的时候，另外一个名为海洋团的组织加入了战事……岩浆团带着陨石逃走，海洋团紧追不舍。

从流星瀑布出来后，海洋团的高层泰伦斯与身在岩浆团的好友艾伦于秋叶镇碰面，原来岩浆团需要靠陨石的力量让烟突山的火山喷发，不过艾伦似乎早已知道这颗陨石并非像组织所期待的那样……泰伦斯的同伴——海洋团的另外一个高层埃尔顿与岩浆团的大卫、海丽在114号道路上发生了激烈冲突。大卫与海丽即使联手也不敌埃尔顿，情急之下只好挖洞离开，他们的目的是一路挖到凹凸山路，并顺着山路爬上烟突山顶与同伴会合。

与此同时，烟突山东方的大沙漠内忽然凭空出现了一个古代装扮的男子辛吉尔，在他惊醒的那一刻无意间喊出了“吉拉齐”三个字。他的举动引起了正在沙漠中探索古代遗迹的遗迹狂人的注意……

正在秋叶镇原地打转的奥兰多无意间撞到泰伦斯与艾伦，并再次遇到索蓝斯博士，受其委托取回陨石。恼怒的奥兰多冲入了森林，却无意间撞到了一个圆形光环，似乎这个光环与他的身分有着莫大的关系，在触碰光环后，他竟来到了古代男子辛吉尔身边……

7.烟突山

依旧是被暖暖的火山灰覆盖住的秋叶镇，火山灰也如雪花一般继续飘落，风大一些时，火山灰飘得也更多一些。一切都静静的，似乎流星瀑布里发生的事情与这里完全无关。

岩浆团的艾伦与海洋团的泰伦斯从星巴克走了出来，起初确实是挥手告别了，不过这会儿却又走到了一起。因为从秋叶镇上烟突山顶的道路只有一条，那是在距离镇上繁荣地区不远，由登山爱好者们开采出来的一条山路。

“其实……”泰伦斯欲言又止地说，“我……”

“嗯？”一向言语不多的艾伦见到泰伦斯这样吞吞吐吐的，心中不禁猜到了什么，但还是等他说出来吧，不管是什么。

“这件事之后，我打算离开海洋团了。”泰伦斯终于还是说了出来。

“天啊，怎么这么突然，你要去哪里呢？”艾伦的语气略带些许吃惊，但其实心里的想法比表达出来的要更吃惊。

“去南方。”

www.dooland.com



凸山道要简单得多，因为是被人们开采出的道路，所以自然少了很多阻碍。一路上堆积着厚厚的火山灰，到处都是灰蒙蒙的一片。这边的野生口袋妖怪也极其稀少，除了偶尔有一两只像是喝醉了一样的圈圈熊之外，再无其他口袋妖怪了。其实这边是栖息着盔甲鸟的，泰伦斯与艾伦二人都很喜欢这种口袋妖怪，不过即便是遇到了，恐怕也会不经意地错过吧。盔甲鸟那一身银灰色，实在是太容易融入到这漫天的火山灰中了……

“我们其实已经在烟突山顶建立起了很复杂的仪器。”许久没有说话的艾伦忽然说道。

“是呀，就等着靠陨石的力量让火山爆发了。”泰伦斯接着他的话说。

“是，就等着靠陨石的力量让火山爆发了。”

“这个你已经说过了。”

“那不错哟，我喜欢阳光多些的日子，我一定会去找你的。”艾伦表现得很兴奋。

“是呀。虽然我反而喜欢下雨多些，不过……”

“为什么呢？”

“我其实很喜欢现在的生活，或者说……”泰伦斯看着手中那个海洋团特制的精灵球说，“为了更好的机会，只好离开，我有时候很怕自己会停滞不前。人总是要往高处走的。”

“是呀，我同意。”艾伦答道。

二人没再继续说下去，而是先后走上了山路。从这边上烟突山总体来说比凹

“哦，抱歉。”

“没关系……”泰伦斯叹了口气，把帽子摘下来掸了掸上面的火山灰，“其实在海洋团待着真的不错，但你知道，一个人在他的舒服区域待太久了就完蛋了。”

“这我知道。”艾伦拿精灵球放出了自己的大嘴蝠，“或者我要加速前往山顶了，不好意思泰伦斯。我赶时间。”

“不用担心，再见。”他向艾伦挥了挥手，看着他抓住大嘴蝠的小腿渐渐远离了自己的视线，

“春来花自青，秋至叶飘零。”泰伦斯喃喃着拿出手机发出了一条短信，“到哪儿了？”

“嗡嗡……”还在小哥特拉挖出的山洞中追逐岩浆团的埃尔顿忽然感到口袋里的手机在震动。他见到是泰伦斯来的消息，心中顿时落下一块大石，既然能收到讯号了，那说明出口也不远了吧。这帮岩浆团的笨蛋还真能跑。他边跑边回了一条消息给泰伦斯：“马上就到凹凸山道了，还在追……”



发完短信，埃尔顿就发现洞中的光线渐渐明亮了起来，果然没过一会儿他就看到了出口。正惊喜之际，洞口的岩石忽然崩塌将他困在了里面。

“做这些无所谓的抵抗干什么？太阳岩、雷电兽，把石头撞开！”两只口袋妖怪一并撞向了堵住洞口的石头，光线顿时充满了整个山洞，埃尔顿从山洞中走了出来，眼前的景色一片明亮。这里与秋叶镇一样不断地飘落着火山灰，眼前虽是灰蒙蒙的一片，但却有另一番安静和祥。凹凸不平的石头布满了整条山路，时不时地有一两只圆顶骆驼与跳跳猪从山石后探出头来观望。这正是从烟突山顶通往釜炎镇的下山路，这里连接着烟突山和112号道路，由于山石崎岖，想要上山十分难，除非像之前泰伦斯所说的，需要骑飞跃自行车才能上去。

那两个家伙跑得还挺快……埃尔顿往周围看了看，发现地上有两行脚印向着前方的山路去了。呵呵，想不到那两个笨蛋会蠢到这个地步。他顺着脚步往前走去，在走了不足两分钟后便发现前方有一块与周围的红色火山岩不同的白石头挡住了去路。比起凹凸山道的奇异自然景象，这更像是人为的障碍。追到这里，脚印也不见了，看来岩浆团的两人是用特殊的方法跳过了岩石继续前进了。埃尔顿抓紧了太阳岩身上的一角，在它的浮力下渐渐飞过了这块岩石并停在了较高一点的位置。雷电兽见状纵身一跃也追了上来。

“雷电兽，你先去追那两个家伙，我随后就到。”埃尔顿说。雷电兽听从了主人的命令向着烟突山的高处跃去了，而埃尔顿则如刚才一样，借助太阳岩的力量一

点一点向上升去。

待埃尔顿走远之后，那块白色的大岩石下方的火山灰忽然被扬了起来，渐渐地一块与地上的火山岩颜色相同的布被收了起来，地上出现了一个大洞。大卫与海丽从洞里探出头来，发现埃尔顿已经走远了，这才松了一口气。

“呼，这全靠我。你一定会跟头领讲的吧，这可都是我的功劳。”海丽指点着大卫说，“亏你还是我分部的小首领，你连海洋团的一个杂兵都打不过，我看你不如把位子让给我吧，我不会亏待你的。”

“哼……”大卫不屑地哼了一声，没理会海丽，他放出了体力已经恢复到差不多的利爪猫，准备上山。

“不是吧，你还要继续往上走啊？好不容易才甩掉那个人，你还要去追他？”海丽摇着头说，“不干了！我可不干了！”

“不干了？就你这样还想升职，你也太天真了吧！”大卫斜着眼说，“我靠自己也能把他甩掉。”

“什么叫甩掉？”上面忽然传来了埃尔顿的声音，海丽一惊抬头发现埃尔顿与太阳岩、雷电兽就站在前方不远的高处。地上的火山灰又被扬了起来，这次冲出来的是剑牙蛇，它甩出冒着毒液的尾巴，毫不留情地拍向了利爪猫，这还不够，紧接着又是一连串的毒刺，直到将利爪猫彻底击昏它才罢休。

“好像有很深的仇恨的样子，不过这下都解决了。”埃尔顿坐在高处的岩石上看着下面的大卫与海丽，“我不追你们也无所谓了，反正陨石不在你们手上，不如一起上烟突山顶？”

“这……”海丽与大卫对视了一眼，摸不透埃尔顿心里想什么。海丽心想这样似乎不错，毕竟两个人联手也不是埃尔顿的对手，倒不如和平相处，到了山顶再说……而大卫就不同了，他心里是绝对不可能允许自己与敌人和平共处的，更何况剑牙蛇刚刚还打伤了利爪猫，对于他来说，敌人就是敌人。

“可以！”

“不可以！”

大卫与海丽几乎是同一时间说出来的，二人说完之后便转头怒视向了对方，大卫见到海丽像是要与自己作对的样子，便开口说道：“我是你的上司，我说不可以，就是不可以。”

“但能上山总比在这里被打昏好吧！”海丽反驳道，“像我这种想要升职并在公司有所作为的人，怎么可能在这里就被打昏，好汉不吃眼前亏，要挨打你自己挨打吧，我要和海洋团这位大哥一起走了。”

“海丽！”大卫吼道，“我以你上级的身分命令你，离开那个海洋团的家伙。”

“大卫！我们的目的是到烟突山顶与其他成员集合，假设艾依在的话，他一定会支持我们这样做的，我以未来上司的身分命令你，立刻和我们一起上山。”

埃尔顿见到二人吵了起来，便摇了摇头，向他们招了招手：“伤了和气可不好，再见。”说罢便与太阳岩一起继续朝山顶去了……

8.沙漠

在艾伦与泰伦斯爬山，埃尔顿与大卫、海丽争斗的时候……烟突山西边的大沙漠内，奥兰多正在遗迹狂人的秘密基地内躲避着外面的风沙。

遗迹狂人的徒弟心儿放出了自己的口袋妖怪地鼠与化石百合，并命令他们监视着被捆绑住的辛吉尔。奥兰多本不想帮忙的，但在他的目光与辛吉尔对视的一刻，



它们击昏，救出辛吉尔。听从了主人命令的沼跃鱼继续表现出一副目光呆滞的样子，它微微点了点头，算是告诉奥兰多已经明白了他的意思。它缓缓挪动着自己的脚步，一点一点向地鼠与化石百合的方向凑过去了……

房间内传来心儿哼哼歌儿的声音，那歌像是经常跳舞的一首歌一样，十分耐人寻味。奥兰多只知道这歌略粗俗，但却不懂歌词的意思，不过地鼠与化石百合就不同了。两只口袋妖怪听惯了主人的歌声，此刻听到主人唱了起来，便跟着歌声手舞足蹈了起来。很明显，它们的主人时常带它们跳舞。沼跃鱼见状像一个手脚十分不灵活的机器人一般以机械式的方式移动着自己脑袋，它转过头看着奥兰多，并微微点了点头，它的嘴始终微张，呈现出细细长长的一条，眼神里满是呆滞与空洞，完全猜不透它心里想的是什么。奥兰多向它点了点头，做出了一个吐气的动作。

心中忽然产生了一种怜悯。不过再看到辛吉尔脚下那眼神不太友善的地鼠与化石百合，他最终无奈地耸了耸肩。

沼跃鱼站在秘密基地的角落里，本就没有太多人注意到，加上奥兰多口头上对自己的蛇纹熊说了一句“外面风沙那么大，要是能绕到后面去就好了”之类的话，让人更加不会留意到它了。本来奥兰多这句话是说给沼跃鱼听的，不过他心里的鬼点子却是想把地鼠与化石百合的注意力转移到自己与蛇纹熊身上。之前说过了，沼跃鱼虽平时爱表现出一副呆呆的样子，但实际上它很聪明。听到主人这样说，它自然明白是什么意思，它要尽自己最大的努力绕到地鼠与化石百合的后面将

沼跃鱼见到主人下了命令，立刻从墙壁间冲了出来向地鼠与化石百合使出了水枪，化石百合被击中，但地鼠就不同了，它动作敏捷，即便是跟着主人的歌声跳舞，也能及时的躲开沼跃鱼的攻击。不过地鼠却没有反击，而是钻洞跑去了心儿的房间。

“不好！”奥兰多冲到了辛吉尔面前，与蛇纹熊一起尝试解开束缚在他身上的蔓藤，见到蛇纹熊的尖爪子对切断蔓藤十分拿手，他立刻放出了穿山鼠，“你也一起来！”

“谢谢你，兄弟。”辛吉尔说。

“我不想管你的，你这么大的人了，

也该独立了吧。这只穿山鼠交给你，我出去了。”奥兰多说完便领着蛇纹熊与沼跃鱼冲出了秘密基地。

“喂喂！”辛吉尔欲拦奥兰多，但心儿与地鼠已经从房间内跑了出来。

“帅哥，你要逃跑？那个坏孩子呢？”见辛吉尔身上的蔓藤已被斩断大半，心儿立刻心慌了起来。忽然，她脑筋一转，跑过去帮着穿山鼠扯起了辛吉尔身上的蔓藤，“我给你解开，你带我走吧！”

“带你走？”辛吉尔听到她这样说十分吃惊，他抬头看着心儿，还是第一次这么近距离的看着她。她长得还很漂亮，成熟中略带一点可爱，五官样貌与辛吉尔族人相差甚远，但却有着一种说不出的异国风情，看着看着，辛吉尔忽然变得满脸通红。

“对，带我走。”心儿双手握拳做祈祷状，“我和你一起去有吉拉齐的村子！”

“吉拉齐……”辛吉尔听到这个名字立刻变得慌张起来，他顺势拉起心儿的手，“快走，先离开这个地方再说。”

“啊……”心儿被他一拉，顿时心花怒放，她也顾不得拿自己的行李了，只拿出精灵球收回了地鼠与化石百合便跟着辛吉尔跑出了秘密基地，当然一起追赶出来的还有穿山鼠，因为它很清楚，眼前这个人应该就是自己的新主人了，算了，反正也习惯了……它眯着眼跟随着辛吉尔与心儿一起冲出了沙漠。



“你们怎么也跟来了？”沙漠中戴着墨镜的奥兰多见到二人跑了出来，十分尴尬地说，“这，这墨镜是我从基地里拿的，你想要的话，就给你吧……”

“这倒用不着。”心儿从口袋里翻出了另外两个墨镜，“在沙漠里行走，没有这个是不行的。来，辛吉尔，你也戴一个。”辛吉尔哪里见过这种东西，但确实戴上后有阻挡风沙的功能，也就不再推辞了。

“我们接下来去哪里呢？”心儿问，“要快点离开这里，去找吉拉齐，不然师傅不会放过我的。”

“你们要私奔啊？”奥兰多继续尴尬地说，“那刚才你们是在玩？”

“这个嘛……刚才是真的要绑起他来做研究，现在也算得上是……”心儿一脸羞涩但还不忘看一眼辛吉尔，然而辛吉尔的眼睛完全被墨镜挡着，根本看不出他的神情。

“算了算了，怕了你们了。”奥兰多闭着眼耸了耸肩，“我带你们走吧，我们要先找一个圆环，只要找到了那个圆环就可以瞬间离开这里。”

“圆环？”辛吉尔与心儿异口同声地问道。

“嗯……”奥兰多想了想，“反正就在这附近，是一个金色的大圈圈，里面是黑色的哦！”他用手在半空画了个圈，比划着那个圆环的样子，虽然心儿与辛吉尔不懂他说什么，但还是很愿意尝试一下，毕竟现在除了在沙漠中行走之外也没有其他路可走了。

奥兰多带头，辛吉尔与心儿跟在身后，三人紧贴着石壁向前方缓缓地挪动着脚步，寻找着奥兰多所说的圆环。然而刚走了那么几分钟，奥兰多就决定放弃了。他觉得，刚刚自己来的时候就是在秘密基地门前出现的，现在已经走了很久了，还没有看到圆环，那就意味着它已经消失了。

“别这么快就放弃呀，还是我果然就不应该相信你？”心儿无奈地摇了摇头，“一会儿师傅追来就惨了，我已经豁出来走这一步了，千万不能被捉回去。”

这时，一股狂风吹来，漫天的风沙挡住了视线，三人转过头面向岩石躲避着这股大风沙。不过这股风沙似乎不是自然现象……

辛吉尔很快便发现地面上有个什么东西在快速地移动着，那个东西在沙漠中探着头，但却看不到它长什么样子，只看到地面隆起了一块儿。这东西绕着三人不断地转圈，正以旋涡状的移动方式向众人靠近着。

“看这样子，像是沙地狱呀！是有野生的口袋妖怪在搞鬼吗？穿山鼠，钻入沙中探下情况！”经验十足的辛吉尔立刻对眼前的情况做出了判断，他对身边的穿山鼠命令道，“交给你了。”

穿山鼠眯着眼钻入了沙中，向不断转动的物体冲过去，在触碰到那物体的一刻，穿山鼠竟然整个被撞了出来。本以为它不行了，哪知它在半空中来了个空翻便又冲入沙中向着那物体冲了过去。

“好敏捷！”奥兰多赞道，“想不到穿山鼠这么敏捷！”

辛吉尔斜视了奥兰多一眼，心想：这穿山鼠不是你的么……

穿山鼠又再冲向那个物体，两只口袋妖怪之间产生了激烈的碰撞，但这次被弹出来的不是穿山鼠，而是一只昏死过去的穿山王。那穿山鼠呢？只见它全身闪着暗红色的光芒从沙中钻了出来，安然无恙地站在了众人面前。穿山王这一昏，周围的沙暴立刻没有刚才那样剧烈了。

“哇，连反击都会！”奥兰多拿出智能手机对准了穿山鼠，读取着它的资料，“这只穿山鼠的敏捷、防御、攻击都很不错，还会反击、回旋球等技能。真了不得。这就是所谓的3V吧！”

“三味？”辛吉尔摸不着头脑的说，“什么三味，口袋妖怪还分味道吗？”

“我知道！”心儿抢着说，“现在都流行通过高科技查看口袋妖怪的各项数值，这小帅哥的意思是说这只穿山鼠的数值很高。”

“怎么，这不是你的穿山鼠么？”辛吉尔问道。

“刚才不是给你了嘛！”奥兰多回答。

“怎么能随便把自己的口袋妖怪给别人？”

“怎么不能给啊！你刚才不是要了么？”奥兰多只顾反驳辛吉尔，却没注意到穿山鼠的情况有些不同，直到它的身上爆出了刺眼的光芒，这……难道是要开始进化了。

“哇！”奥兰多与心儿惊讶地看着穿山鼠，周围是漫天的黄沙，沙漠中有那么一星光芒在不断闪现，光芒越来越刺眼，等光芒散去之后，穿山鼠已经进化成了穿山王。

“好厉害啊！”心儿赞叹道，“这只穿山王好厉害，只是它的眼神……”

奥兰多见穿山王虽然进化了，但眼睛还是像之前的穿山鼠一样眯着，似乎对一切都不在乎的样子。穿山王看了三人一眼，向他们举起了爪子算是鞠了一躬，之后便纵身钻入黄沙中遁去了……

“不是吧……”心儿继续惊讶地说，“它怎么，它怎么走了？”

“跑了啊……”奥兰多说着也向穿山王举起爪子那样举起了自己的手向它远去的背影敬了个礼，“对不起，不该在你面前说要抛弃你、不要你之类的话的，好好生活吧，再见了！”

“这……你这是什么意思？”辛吉尔十分摸不着头脑，“它怎么离开了？”

“是谁都会离开的吧，只是时间的早晚而已。”奥兰多说完蹲下来看了看那只昏倒的穿山王，“这只穿山王被伤得不轻啊，不过也怪它自己，如果不是它那么卖力攻击穿山鼠，也不至于伤到自己这样重。”正说着穿山王被一束红色的光线收走了。

“师傅！”心儿忽然向前方黄沙凸起的方向喊道，“师傅，你来了！”

果然一阵风暴吹过之后，遗迹狂人已经出现在了众人的视线内，那只穿山王就是他的口袋妖怪，站在他身后的还有一只念力土偶与化石龙蝎。

“你们谁都别想逃。”遗迹狂人指着辛吉尔对念力土偶命令道，“使用念力，把他抓起来！”

“又来了……”奥兰多说。

“喂……”辛吉尔被念力束缚着飘到了半空，“孩子，救我……”

“师傅，你来啦！我一直在帮你监视着这两个人！”心儿顿时满面春风地跑到了遗迹狂人身边，“你来的真是时候，我正要被他们要挟呢！”

“这个叛徒……”奥兰多看到心儿的举动不禁冷笑了一声，不过对于辛吉尔被念力控制这件事他却完全无动于衷。

“喂，你这个家伙！”遗迹狂人指着奥兰多说，“你怎么回事呀，不是你救他出来的吗，现在怎么不动了？”

“对啊对啊，是你这个坏孩子扯开了蔓藤救他出来的，你现在怎么不救了？”心儿应和道，“你倒是快救他啊！”

“跟我有什么关系啊，我还要赶路呢，再见！”奥兰多说完便转身要走，哪知化石龙蝎身上爆出了一股蓝色的光芒，夹杂着水流直冲到了自己前方，挡住了去路。

“哎哟！”奥兰多险些被化石龙蝎的攻击击中，他稍微往旁边挪了几步想离开，但化石龙蝎的那锐利的眼神正紧紧地盯着自己，看样子想逃跑是不行了。真是想不到这化石龙蝎居然会水系的技能，速度再快也会被它抢先一步的吧，无奈之下他只好抛出了精灵球，“沼跃鱼，像这种常会在游戏里碰到的杂兵，直接用属性解决掉就好了！”

沼跃鱼面无表情地从精灵球内跳了出来，如雕像般站在沙漠中一动也不动，忽然它露出了一副呆滞的表情。它的出现与表情变化着实吓了化石龙蝎一跳，不过化石龙蝎看清对手是沼跃鱼后便立刻使出了刚刚那招水之冲击直冲了过来，沼跃鱼不

慌不忙地来了个僵直的后空翻闪过了攻击，继续露着它那招牌式的呆滞表情。

“它那死表情……”心儿与遗迹狂人对望了一眼，“到底是怎么回事？”

化石龙蝎再次进攻，这次沼跃鱼依旧僵直地来了个后空翻闪过了攻击，在落地那一刻它的两只手如同机器人一般前后摆动了起来，化石龙蝎正看得摸不着头脑，忽然头顶上出现了一堆大石头，这些石头一股脑掉地落下将它砸了起来。

“太厉害了，是岩崩技能呀！”心儿惊喜地说，“好厉害的呆子！”

“你到底在为哪边加油啊！”遗迹狂人吼道，“别以为我不知道你想逃跑。”

“跑什么，我是发自内心地觉得那只沼跃鱼很厉害啊，我没为它加油。”心儿反驳道，“我这不是站在你这边嘛！”



“你别废话了，快点帮我解决掉那只沼跃鱼。”遗迹狂人命令道，“快点，别惹师傅生气了，一会儿气得我腰疼的老毛病又犯了怎么办？”

“太复杂了。心里承受能力太差。玩不下去了，沼跃鱼，咱们走了！”奥兰多摇了摇头收回了沼跃鱼转身就走，辛吉尔吼道：“你不管我了吗？”

“我的天呢，怎么这么烦……”奥兰多捂着耳朵向前方跑去，“我听不到，我听不到……”忽然他的前方出现了一个金色的圆环，还没来得及躲闪，圆环已经将他吸了进去。遗迹狂人与心儿见到眼前的情况不禁大吃一惊，在这片刻间，念力土偶的背后忽然出现了一个黑漆漆的魅影，紧接着咔咔声传来，待影子消失后念力土偶已经掉在了地上昏过去了。

“是谁？有人潜伏在影子里攻击我们！”遗迹狂人指责着心儿，“是不是你？”

“怎么可能是我！”心儿吼道，“我还没来得及放出地鼠和化石百合呢！”

“什么叫没来得及，意思是说你正打算攻击你师傅吗？”

“我没有！”

二人正在争吵之际，那圆环再次从半空中出现，套住了辛吉尔后将他也传送走了……

“我的活化石！”

“我的未来男友！”

将辛吉尔传送走后，圆环瞬间消失，沙漠里只剩下遗迹狂人与心儿吼叫的声音，不过这声音也渐渐被漫天的风沙所掩盖……

9.烟突山顶

“啊！”黑漆漆的空间里传来了奥兰多与辛吉尔的声音，等二人再出现时发现自己正身处一个狭小的空间，两旁有座位，墙壁上有玻璃，像个铁笼子一样。奥兰多爬了起来向外一望发现自己正处于半空中，而困住自己的铁笼子竟是正向烟突山顶行进的缆车。

“我们正在往烟突山顶走！”奥兰多焦急地说，“不行啊，我不能去烟突山顶，那边太热了，而且还很危险！”

“有什么可危险的，事到如今，我还有什么没经历过？”辛吉尔坐在座位上一副心不在焉的样子，“这几天经历太多不可思议的事情了。先是被吉拉齐毁灭了村庄，随后被传送到了这个世界，然后被那个怪人抓了过去，现在又被你用魔法把我带来了这样一个铁笼子里。”

“跟我无关，OK？”奥兰多一本正经地说，“我也跟你一样是从其他世界被传送来的。”

“什么？”听到奥兰多这样说，辛吉尔忽然变得精神了起来，“你说你也是从其他世界来的？”

“不就是从那个圆圈里来的么？”奥兰多没好气地说了一声，“我好像来到了另外一个空间，虽然你可能听不懂，不过……好像是真的。”

“你在说些什么……”辛吉尔摸不着头顶地听着奥兰多的话，越听越糊涂，什么空间、圆圈，他只觉得这孩子在糊弄自己，看来还是要把自己的经历详细讲给他听才可以，或许可以从他那里得到什么可靠的消息……

虽然辛吉尔想讲，但奥兰多却不想听，见到他一副不耐烦的样子，辛吉尔立刻觉得眼前这个熊孩子真是让人讨厌极了，要不是他多少也间接救了自己，真不想理他。

“本来我只是和爸爸闹情绪，从家里跑了出来，但想不到见到了那个圆环，我一伸手，便被带来了这个世界。”奥兰多老实巴交地坐在座位上，低着头说，他的眼神里第一次出现了一种落寞感。



“啊……”听到奥兰多这样说，辛吉尔立刻觉得眼前这个熊孩子还是有可爱的一面的。

“来到这里之后，我便撞见了一个怪博士，糊里糊涂地从他那得到了水跃鱼，便一直在这个芳缘地区游荡，虽然名称与地点与我家很像，但人与事却完全不同……连我爸爸也和我认识的爸爸不一样。”

“那你一直在找那个把你传送过来的圆环吗？”辛吉尔忽然很好奇奥兰多所说的那个能把人传送走的东西，“在吉拉齐毁灭掉村庄前，我似乎也见到了一个圆环，但我实在想不起来到底发生什么了。”

“就是刚刚把我和你送到这里来的圆环呀！”

“把我们送过来的圆环……我被念力土偶的念力控制着，没有发现呢。”

“你就不要装傻了，那对付小孩子的把戏对我没有什么用，我很独立的。”奥兰多眯着眼睛对辛吉尔说，“不要以为我很可爱，我很聪明的。”

“你这孩子啊……”辛吉尔难得地笑出了声，“不去想吉拉齐了，先看看这铁笼子要把我们带到哪里去吧！”

“那你……”

“嗯？”

“你是从哪里来的？”

“你不是没有兴趣么……”

“还好吧。”

“真是不自然。”辛吉尔吸了一口气，与奥兰多道出了自己的事情……

呼了一口气，辛吉尔说道：“具体是不是吉拉齐毁灭的村庄我也不清楚，我只记得村庄要毁灭的时候，我就忽然出现在了这里。”

“莫非是你从圆环内穿越了时间，来到了现在的日子？就像我穿越了空间一样？”

“什么时间，什么空间，我不太懂。”

“不懂就不要懂了，反正暂时也回不去。”奥兰多深吸了一口气，望着窗外的景色，外面飘着像雪一般的火山灰，不远处是刚刚离开的沙漠。那些火山灰偶尔会停在缆车的玻璃上短暂歇息，不一会而便被风吹走了。

“你在看什么？”辛吉尔问。

“我在看火山灰，它们像蒲公英一样没有自由。”

“好奇怪，蒲公英不是很自由吗，被风一吹就可以无止境的飘荡了。”

“但没法自己掌控方向不是么。”

“天下间怎么会有你这么烦的孩子，可想而知你爸爸教育你有多辛苦。”辛吉尔说着向窗外看了一眼，忽然烟突山顶的一些红蓝色斑点引起了他的注意，“喂，你看那些红色的，蓝色的东西是什么，好像是人！”

奥兰多由于坐在背对着山顶的一边，并没有发现他说的什么红色的蓝色的东西。他转过头顺着辛吉尔手指的方向望去，发现烟突山顶确实站着很多红色与蓝色的人：“那……好像是海洋团与岩浆团！”说话间，烟突山顶正中央部分的大机器更加引起了他的注意，那是一架建在火山口上的大机器，虽然距离山顶还有一段距离，但已经可以看得很清楚了……

待缆车再靠近山顶一些的时候，奥兰多更加确定那些红色与蓝色的点点就是岩浆团与海洋团，不止他们，似乎还有很多土狼犬与大狼犬……

“不好了，爸爸有危险，我要立刻赶过去！”奥兰多说了一句。

未完待续

梦魇萦痕（1）

——暗流涌动

文/猫团子
编/马修

不管过去多久，每当我再次打开那本淡蓝色封皮的日记，看到里面熟悉的字迹，就会突然感觉到一阵战栗，仿佛一瞬间回到了那些年，那些欢声笑语，那些愤怒绝望，那些悲伤无助……埋葬在这本日记里的，是我们的青春岁月。而那座记忆里的城市却依旧光鲜亮丽，以傲然的姿态走在世界的前方，但我们都知道，隐藏在华丽外表下的丑陋与不堪，它们被隐藏在人们的内心深处，它们在一点一滴地积攒，或许哪一天，它们就会爆发出来，吞噬掉整座绚丽的城市。

无论此刻你手中的是杂志还是报纸，是大名鼎鼎销量过万的地理著作，还是只配用来当废品的廉价书目。或许是在封面，也或许是在扉页，当然也有可能是在封底，总之你总会在上面找到这么一个名词：萦痕地区。

是的，全世界的经济中心，萦痕地区，无神兽，无传说，无英雄，是这个世界少有的“三无”地区，却拥有着全世界最先进的技术和最疯狂的商业。“时尚之都”、“购物世界”这些豪华的桂冠可不是白戴的——那从东家口排到西家村的长长的昂贵店面就是证明，在那里你就算是随便走进一家咖啡店，点一杯牛奶都是上百的——而事实证明，这个地区的人民的腰包也不是吃素的，敢走进这个店的至少都能面不改色心不跳地看着菜单上的恐怖数字而不晕眩。

它像是一个雍容华贵的公主，穿着漂亮的水晶鞋，以优雅的姿态，飞快地向前迈步，偶尔回头，看看那些离她至少还有一条街的距离的其他地区，然后转身，继续向前飞奔，水晶鞋踩踏在地板上，发出“哒哒哒哒”的声音，印出一个又一个脏兮兮的鞋印。

不过美中不足的是，这个奢靡至极的地区，却是一个没有独特精灵的地区，城都，新奥，伊宿甚至还有更多地区的精灵，混杂地生活在这里但没有本地独特的物种。正因为这个，在很多精灵收藏家和冒险家的眼中，这片地区只不过是一个水晶宫殿，除了豪华靓丽，没有别的特别之处。

尽管如此，每年还是有大批大批的人来到这里，或来旅游，或来求职，带着他们如同肥皂泡般的梦想，发出惊讶的赞叹，又或者在肥皂泡破裂后，发出绝望的诅咒。

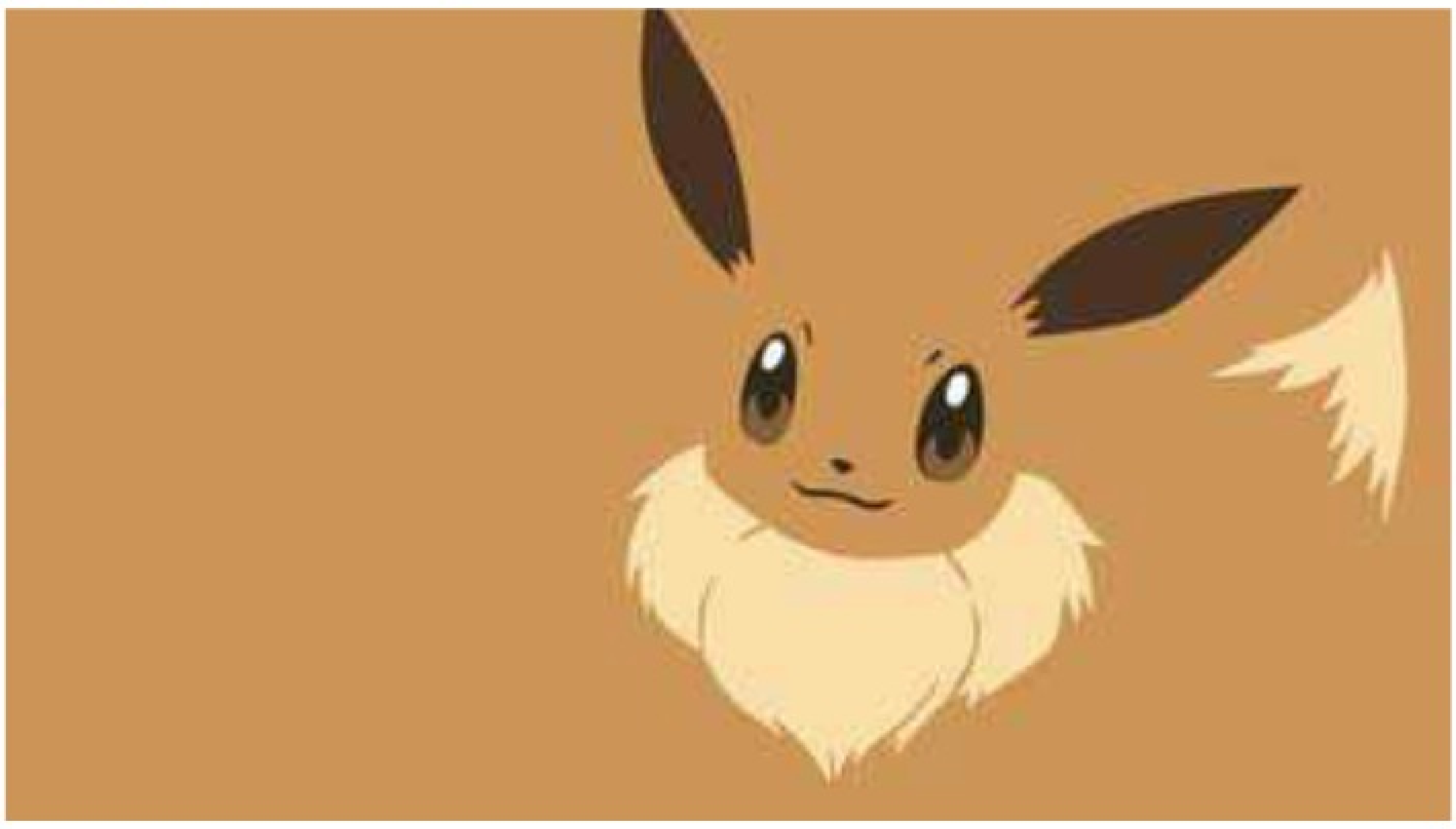
我每天都在观望着他们，透过公寓里厚实的玻璃，看着、听着他们对这个地区的喜爱、热情和无助哭泣。

哦，对了，忘记说了，我叫叶煦，是生活在萦痕地区的一个小小的突击队队员。

嗯，你知道突击队么？

突击队，又名守护者、护林员，任务是保证地区人民的安全以及帮助有困难的野生口袋妖怪和人类。但不得不说，我一直觉得这几个称呼以及所谓的“任务”，至少在这个地区，都挺扯淡的。

作为一个城市化严重的地区，树林在这片地区中可以说是寥寥可数，也难怪，毕



竟你不可能让那些坐在办公室里吹着空调玩着电脑喝着茶的高层们，在阳光的照耀下，挥洒汗水、植树造林——别逗了，如果你真能，那我相信他们的背影一定会显得极其壮烈，他们一定会点着头对着感谢他们的林业人员亲切一笑……不觉得诡异么？

总之，作为这片树木稀少的地区的突击队员，我们的任务十分轻松，根本就没有电影或游戏里那么精彩刺激。不需要挨家挨户地帮助居民，在这个地区，人们几乎都是住在都市的，就连小镇你也找不到几个，更别谈在森林里隐居了。也不需要救助受伤精灵——大多数的精灵都是饲养的，就连野生的也都是居住在都市里的，相信我，森林里几乎没有任何活物，就连波波和胖胖翁也死活都要赖在城市绿化带上的树上过活——我真的十分怀疑在没有都市之前它们是怎么生存的。我们更不需要去和什么犯罪分子做斗争了，我相信我们这个地区的君莎一定是所有地区里面最敬业的了，二十四小时全勤工作，无论是半夜三更，还是凌晨五六点，你都能看到一辆警车“滴嘟滴嘟”地闪着红蓝交错的灯光在追逐着某某某犯罪分子或犯罪团伙，不追到决不罢休，敬业得让人想站着对她或她们立正敬礼！所以那些小小的什么什么纵火犯啊、违法伐木工啊，压根就不需要我们，我们惟一需要的就是在她或她们抓住了什么什么的犯罪分子或团伙后，泪流满面地抓着她或她们的手说些好话，然后趁机让记者抓拍几张，运气好的话，人家记者还可能在报纸上大肆宣扬，胡写乱写，顺便把功劳分我们一半。

不仅如此，最让人羡慕的是我们这份工作的高薪——明明没什么事做，却还有功劳和高薪水，谁不喜欢、不羡慕、不嫉妒啊。有的时候，我们只要带着突击队员的袖章，穿着突击队员的制服走在街上，就会引起满大街人的嫉妒。年年曾经很淡定地形容过那种嫉妒：“像是会在下一个路口把你打晕拖进小巷里解决了，然后顶替你的位置一样。”说实在的，我觉得年年的形容一向是这么真实可信，她比我更像读文科的料。

哦，对了，补充一下，年年是我室友，她和我一样，也是萦痕地区的一个突击队员，全名：莘年年。

当我好不容易把那个让我痛不欲生的闹钟从床头柜上用力地推下去、以为终于可以安心睡觉的时候，年年那万年不变的温柔声音开始在我的上空不断盘旋，尽管她说的是一堆“起不起，不起我就把你的早餐倒掉了”、“再不起我就咒你长肥十斤”、“快给我起来啊，不然我把被单连你一起丢进洗衣机里洗”等等危言耸听的话，但我还是觉得她那软绵绵的声音让我越发想睡了。当然，她可不会放任我继续睡下去，尽管她叹了口气，一脸“我放弃了”的表情走出房间，但还是会在出去前给我致命一击：“你的‘闹钟’可是价值八千的最新款手机。”于是我迅速地睁眼起床，当看到那短命的手机已在我惨无人道的“摧残”下摔成碎片后，我们公寓里难得（？）地传出了一声惊天地，泣鬼神的尖叫……

“我的手机啊……”当我一脸悲哀地捧起地上的碎片后，年年幸灾乐祸地靠在门上，那无声的表情好像在嘲笑我：“谁叫你赖床而且手劲大来着。”

“快点起床，早餐在餐桌上了。”年



是这么亲切而温和，年年就是这么一个温良的女孩，我看着她，看着她温柔地抚摸着雷霆狮的毛发，后者在年年的抚摸下舒服地打着哈欠，我看着我最好的朋友兼室友年年，心里突然一阵安宁祥和。

“我回来啦！”破门而入的巨大声响，暗示——哦不，明示着身着橙色队服的少年舒冉的归来，我转过头去，看看那个一脸欠揍的微笑少年，感觉刚才的安宁瞬间就烟消云散了。

“又去染发啦？”年年用余光撇了撇少年新的发色，淡淡地说着：“都跟你说过了，栗色和亚麻色真的没什么差别，没必要三天两头地换颜色。”

“你懂什么，这叫时尚！”少年沾沾自喜地摸着他一头新染的头发，然后迈着他自以为帅气的舞步踏到我身边“啪”地扔下一罐黄色的饮料。

“这黄澄澄的是什么？”我瞪大了眼，小心翼翼的用手戳了戳这罐饮料。

“别黄澄澄地叫，没礼貌，这叫柠檬茶！你不是最近老说睡眠不足么，我就顺路帮你买了。”少年说这话时特别得瑟，一脸“我仗义吧”的表情。

“那我的呢，怎么只给叶煦买啊！同样是女孩子，你怎么能只偏爱她呢。”年年一脸哀怨地看着舒冉。

“你们一起喝咯。哦对了，叶煦，你

年耸耸肩，一脸无所谓地说着：“不就一个手机嘛，至于么。”

“废话，又不是你的手机！”我哭丧着起身下床，然后悲剧再一次发生了。

“Leii——”那天早晨，雷霆狮的怒吼，久久地飘荡在了我们公寓楼的上空。

“这事不能怪我啊，谁叫你没事起个床也要踩到别人家精灵呢。”年年的脸上写满了“不关我事”，她身边的雷霆狮温驯地平躺着，任由年年的纤纤玉手抚摸着他的硕大的头，看上去人畜无害（……个屁）。

“舒冉呢？”我看得窝心，便别了别头，没有看到往常那热烈而充满活力的身影，不由得有些疑惑。

“出去了，你也知道，那混蛋指不定又在深更半夜偷偷去夜店玩了。”年年优雅地拿起一块餐包，开始享受她的早餐。

“凌夏呢？怎么也不在？”想到那永远冷着的脸也无声无息地消失了，我突然一阵寒颤。

“不知道诶，也出去了吧？难道……”年年的嗓音突然提高，她和我交换了一个“你懂”的眼神，我们不约而同地笑了起来：“肯定的，在一起！”

透过那厚厚的银灰色帘布，阳光洒满了餐厅，洒在雷霆狮困乏的脸上，洒在我和年年棕色的长发上，洒在我和她灿烂的笑容上，明媚如花。

长长的秀发长至腰间，被微风轻轻吹起，柔顺轻扬；赭色的目瞳忽明忽暗，似乎在仰望远方，又似乎就看着近处，一切都



这瓶一百块哦，喝了一口就算你的了哦，记得现金哦。什么？太贵？那打个折吧，九点八折你看实惠么？”说罢还和年年对望一眼，一脸奸诈的微笑。

亲爱的，相信我，少年说这话的时候，英姿潇洒，帅得只能说特大方，大方得让我差点没被一口柠檬茶呛死……

而最要命还是我的好姐妹年年的那句“雪上加霜”：“注意哦！别想我和你分摊，舒冉说了你付。”

我一口柠檬茶都喷出来了……

在我黑线满面地将那罐柠檬茶扔给年年的时候，我的救星凌夏终于回来了！他黑色的双瞳往这一扫，就把还在微笑着的年年和舒冉的笑容就彻底被冻住了。怎么说呢，太霸气了！

“哦，凌夏你回来的太是时候了，你要是不回来，舒冉和年年指不定要怎么欺负我呢，爱死你了！”我一把扑上去抱住凌夏的脖子，然后我瞬间感觉凌夏的脸色变了，然后他嫌弃地把我推给我的好姐妹年年，径直走到了沙发旁，坐了下来。

他穿着淡蓝色的突击队队服，手上那个漂亮的金属手环让他看起来非常帅。每当年年和舒冉这两个魂淡要一同整我的时候，凌夏就是我最好的救星。

凌夏是那种永远冷若冰霜的人，不善言辞，所以几乎不怎么说话，但是相貌堂堂，一表人才，最主要的那黑色的小眼睛只要一瞪，基本上敌人也就缴械投降了。

我们三个也都挺怕他。我还好，就是年年和舒冉老是因为我被他威慑，所以他们看到凌夏就条件反射地害怕。但在怕他的基础上，我们又都挺敬佩他，他虽然不怎么说话，但会为我们去奋战，或许因为我们三个是他仅有的几个朋友的缘故吧。

相比之下，舒冉这家伙就差远了，他永远喜好打扮，老是在研究最新的潮流，总是一脸坏笑地像一个大男生一样去恶作剧，



什么损招都使得出，最可怕的是连年年有的时候都会被他带坏，以至于合伙起来坑我。他在性格上也与凌夏相差甚远，凌夏是“光做不说”，他是“光说不做”，总是嚷着要为我们出头，而实际上，他也和我们一样，只会在凌夏身后摇旗呐喊。

不过，我和年年之所以不排斥他，是因为这小子长得倒也是人模人样，虽然总是嬉皮笑脸，但是认真起来的话，那剑眉星目的倒也挺养眼。

此刻，我们四个室友终于团聚在了一起，窝在那个小小的公寓客厅里。我靠在人造皮沙发上，那舒适的感觉让我差点没又睡过去。

“行了，叶煦，别睡了，突击队萦痕地区分部部长找你。当然，如果你要穿着睡袍去找他我也没有什么意见。”凌夏冷冷冰冰的话语像是一个冰块一般沉重坠落下来，正中我的胸口。

我一个鲤鱼打挺，迅速坐起，冲进了卧室，留下了他们继续悠闲地吃着早饭。

那时的我并不知道部长找我意味着什么。很多年以后我回忆起这段记忆，都会感觉胸口一阵发闷，一连串故事的起源，由此起始，又由此结束。这或许，就是神所说的“命运”。

未完待续



圈圈熊酒吧

文/斯潘达
编/马修

——冰海大帝 24

前情提要：为了躲避水中袭击的不明精灵，当我们一行大半夜远离河岸往口袋乐园行会赶路，不出意外地迷路了，好在一个很穷的雪熊宝宝在吃了我们给的干果后邀请我们在他家住了一夜，而雪熊宝宝的父亲——一只长期挖矿的强壮冰须熊，正响应部族的号召，准备趁着雪崩山乱成一团之时回到先祖时代栖息的雪崩山。不过眼下，他们正面临一群来自远古时代的饥饿者。

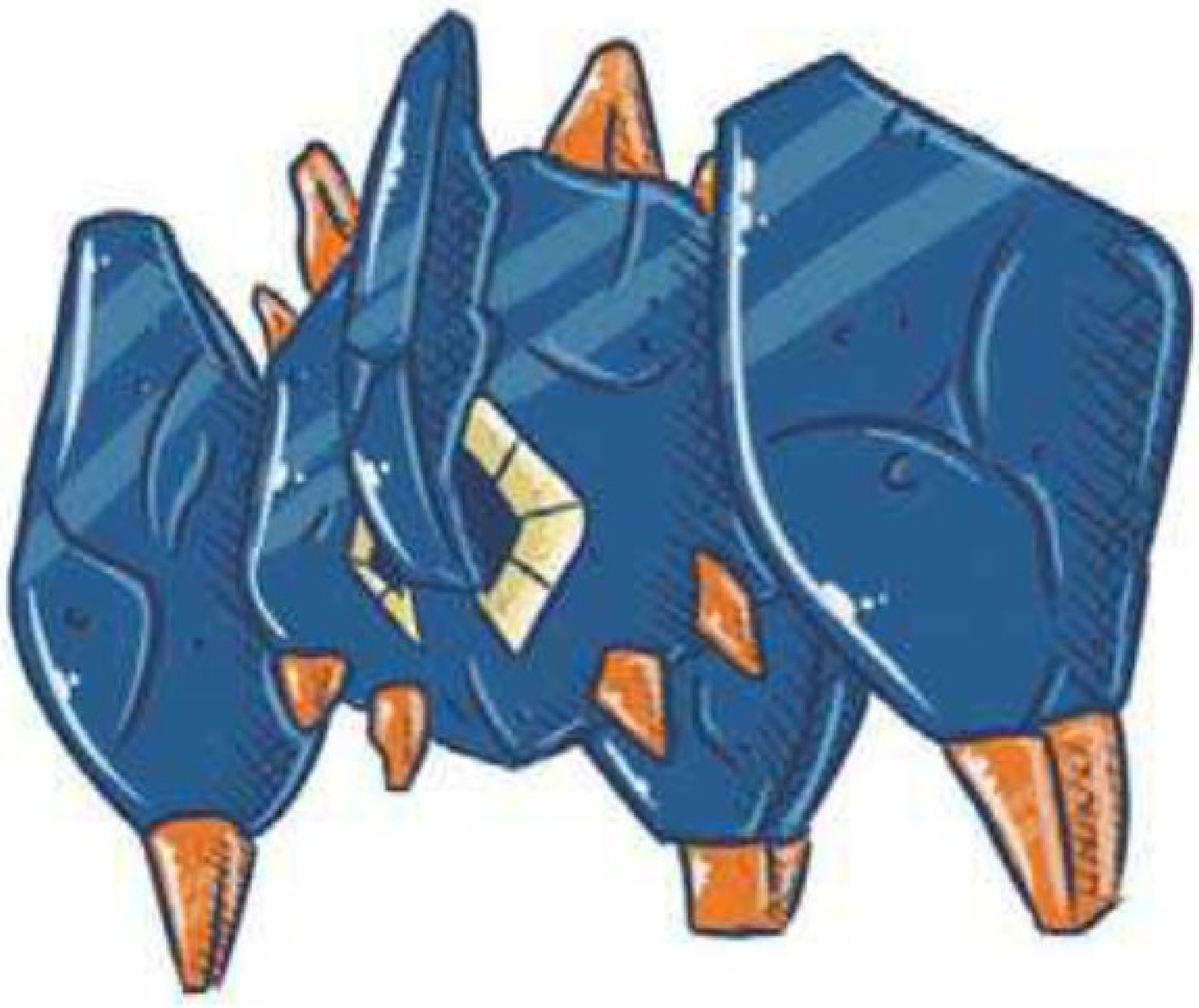
92 恶徒来袭

当和父亲冰须熊厄尔斯来到村寨的寨门口时，第一次参加村寨保卫战的雪熊宝宝辛吉尔有些兴奋，因为这起码意味着在他父母的眼里，他已经长大了，而事实也是如此，进化总是靠战斗累积经验，说不定一场保卫战下来，自己也能像父亲那样，进化成一个高大威武的雄性冰须熊。然而当他跟着父亲穿过重重同同乡精灵们

来到寨子口时，他被眼前的一幕惊呆了：“那……那是什么？”

寨子外那些来犯的精灵，看起来是龟，但明显不是现存有记载的水生和陆生的任何一种龟类，他们身体灰蓝，面上似乎有鹰勾面甲，背甲似乎还有六个坑，爬着前行，虽然慢但力量似乎很大。而为首的几个明显是进化的，已经可以双足站立起来，前肢长到垂地，面甲更多出左右两个长髯般的下坠，显得非常霸道，这些首领们说着我们完全听不懂的语言，指挥着那些小龟，没有任何战术，围上寨子就用坚硬的前肢去砍栅栏。

“这是什么打法？”厄尔斯看得也有些目瞪口呆，大冰河这地方种族复杂，盗匪横行，厄尔斯和村民们已经多次抵御这种外来入侵，但这种打法却还是第一次见到，而这用来做栅栏的木头都是极地的硬松木，那些龟见单纯的劈砍无效，索性张口去啃，其中不少啃下木片木块后直接用力给咬碎然后咽下。有几个村民试图去驱赶他们，但是刚伸出手他们就像饿狼闻到肉一样恶狠狠咬过来，其中一只猎捕岩的手臂缩回慢了点，竟然被一个小龟给死死咬住胳膊——岩石系的猎捕岩的体表覆盖着岩石化的皮肤，而这个猎捕岩在被咬住后，岩皮竟然被咬裂开了，而就在他拼命往回抽手而和栅栏外的小龟较劲时，旁边已经又有两个小龟穷凶极恶地扑了上来。很快猎捕岩胳膊的岩石表皮的裂纹已经裂到臂端，这个坚强的猎捕岩没有喊叫，默默地跟着三个小龟较劲。就在这时，来了一个大龟，看看三个小龟，又看看栅栏内拼命挣扎的猎捕岩，猛地低下头，一口就把猎捕岩的这条臂给咬了下来，接着头一仰，把猎捕岩坚硬的前臂硬给嚼碎了吞了下去。这个可怜的猎捕岩先是被闪了个趔趄，继而终于爆发般看着自己被咬断一半的左臂而痛苦地惨叫起来，因为平常猎捕岩是三足行走，如今被咬断一足又正处剧痛之时，因此此时爬都爬不起来了，旁边的冰船兽帮着搀一下他才勉强站起，然后退到后方去接受治疗了。



这一幕让村民们有些不知所措了，以前面对盗匪，这些村民们都是凭借坚固的栅栏和厚硬的皮肤让来犯者绝望，最终撤走。但是这次，以坚硬著称的猎捕岩上来就被咬掉半截胳膊，其他精灵也都有些退缩，这离栅栏一有距离，就更只能看看栅栏被那些龟啃咬了，而村民们又怕伤到栅栏而不敢使用间接技能。

“乡巴佬就是缩！”把我们拉到寨子门上方的波加看着下边村民们手足无措的样子而任由那些龟啃咬栅栏，波加很鄙夷地骂了一句，然后站了起来，对退缩的村民们大喊：“你们这些大家伙都在干什么呢？为什么不上前？”

“我们……外面那些龟简直太穷凶极恶了……把猎捕岩的胳膊都咬掉吃了……”在村民们都低头沉默时，一个冰须熊终于说出了大家的心里话。

“所以你们就害怕了？”波加的声音高亢，“外面的那些精灵到底是什么物种，说实话我也不知道！但是我可以明确地告诉你们，他们很饥饿，而他们来攻打你们的村寨不光是抢夺你们贮藏的食物，和那些食物比，你们的肉对他们的吸引更直接！”看着下边村民们已经面露惶恐，

波加的嗓门更大了：“等到他们砍开栅栏，这些饥饿的未知生物就会像对刚才猎捕岩的半个胳膊那样，猎杀吞食你们！”说到这里，看村民们还有迟疑，波加的声音更加高亢了：“不光你们，还有你们的妻子和孩子！他们都将被那些饥饿生物们咬死撕碎、分吃掉！都是攻防一体的硬汉，难道在这个时候要因为怕死而把自己最亲的家人们都置于死地吗？”

“说得好！”下边最先接话的，竟然是雪熊宝宝辛吉尔，他接应完波加后，对父亲和其他冰须熊同类道：“我们接下来不是要打回雪崩山、收服先祖世代居住的故地么？如果这么一群来历不明的接生物都打不过，那我们还有什么资格去面对雪崩山整个国家的猛犸大军和水鼬军？与其在这里叫嚷着收服故土却贪生怕死，那我们倒不如赶紧跑了算……”

“你这孩子说什么呢……”辛吉尔的父亲、冰须熊厄尔斯大惊失色，想要制止儿子，没想到一个年迈的冰船兽打断了他的话：“你儿子说得没错，厄尔斯，你们冰熊一族如果连外面那些匪徒都对付不了，又怎么可能面对雪崩山帝国的正规军，更别谈什么收服故地……”

“村长……”厄尔斯沮丧地低下了头，这些道理他何尝不懂，然而和大部队出征不同，他随军出征的想法是随大流，打得过就打，打不过直接跑，来不及跑就装死，总之压根没打算拼上性命；但这些办法对付外面那些饥饿的龟显然是没用的，一方面整个村寨都被龟围了起来，另一方面那些龟的目标本来就是这里的精灵，真装死的话，会直接被他们就势咬死吃掉……

“真是一群怂货，白长这么大了！”波加看着这些还在迟疑的大家伙们，恨铁不成钢地啐了一口，猛地回身对攻击正门的几个龟喷出一股水流来攻击，其动作之快甚至阿嘉都没反应过来。“你疯了么波加？你知道他们什么特性？万一是引水或贮水一类的你岂不是帮了他们？”

“笨，先试试属性。”而就在这时，被攻击到的龟有些恼怒地抬起头往我们这看。波加解释说：“就算他们的特性是引水或贮水，我打这一下也没什么。你看，他们不光没有任何舒服的感觉，甚至还很生气，说明我的水系攻击对它有用，起码不至于属性不利。试出他们的属性，也好让那些怂大个子们心里有底。”

“虽然有道理，但是希望他们别有格斗系吧。”阿嘉点头赞许之后，便一个火柱射向另一个正在攻打寨门的小龟，这个小龟被烧了后，只是应激性地一激灵，



然后很不满地抬头看看，又继续去啃咬寨子门的木头了。波加低声道：“看来这家伙抗火。玛娜菲，给他们一个冷冻光线试试。”

“来啦！”小玛娜菲的一个冷冻光线之后，和水系攻击差不多。

“斯潘达，你……有什么？”波加看看我。

我一摊手：“我能有什么？我的本职工作是开酒吧……”

“好吧。”波加忽然有点哭笑不得。这时我忽然想起来，对阿嘉道：“在巨大火山的时候，那个叫布拉茨的火鸡斗士不是还教给你他们巨大火山招牌的火系异属性技能太阳光线么？你可以试试。”

“方法我是记下了，但是起码得进化成斗力鸡才能使用。在口袋乐园时，我还想教给洛凯恩呢，结果他也不能用……”

“呃，那试试别的属性吧……”波加心急，催促继续试。

“不过当时口袋乐园行会的暖暖猪副会长说，火系精灵应该尽量掌握个草系技能来对付水岩地这些天敌，所以让它的伙伴教给洛凯恩一个草系技能能量球，可以试试。”

“那就快试试啊！”波加说完自语道：“水、冰不克制，火系减半，这到底是什么属性？难道是复合属性……”

波加话音未落，就听攻寨门的一只小龟一声惨叫，接着瘫软在地——刚刚他中了小六尾洛凯恩的草系技能能量球，看来效果拔群！

“小子好样的！”波加高兴得拍了拍洛凯恩的头，来，继续，把门口几个都干掉！”

嘭嘭两声，两发能量球再度打下去，又是两只小龟被打得瘫软趴下了。这时附近的一只大龟注意到了，那个大龟用力砸了下地，刹那间溅起飞石，接着他一用力，这些大块飞石砸向我们这里。波加反应快，拉上身边的阿嘉和洛凯恩，直接跳下木台后稳稳落地；我则稍晚一下，然而就在即将飞石砸到时，一道屏障在面前展开，接着我被超能力缓缓地从木台上送到了地上，这才看到，原来是小玛娜菲救了我。而随着我落下后上方屏障消失，木台也很快被大龟的飞石给砸得粉碎，看得我不由得一阵后怕，然后打心里感谢波加的救命之恩。

而刚才我们在木台上的战斗，村民们也是看到了的，当见到洛凯恩那样的小不点都能一下干掉一个小龟时，他们也都振奋起来。而当几位小战士从木台上掉下来，他们更是着急了，一拥而上。

“各位多谢，我没事。”波加连忙起身，拦住这些刚才还缩着现在又头脑发热要冒进的家伙，“我们刚才只是试试什么属性打他们有效，现在看出来是草属性，各位有谁能学会草系技能的？”

冰船兽和冰须熊首先摇头：“草系是和阳光匹配的，与我们冰系的天性不合。诶，你们猎捕岩是不是能学会草系技能？”

“呃，以前云游到这里的盖亚岩大师会太阳光线，但我们这里没一个能进化的……”

“好吧……”波加叹口气，“那你们自己小心吧……”

就在波加嘱咐猎捕岩们小心时，忽然一个猎捕岩打断了他的话，大叫：“地下有突袭！快躲开！”他的话音一落，身边的村民们便都默契地立刻后退，我们虽然不知道怎么回事，但听他喊得急，便也连滚带爬地往远了跑。没等我们跑几步，那



个猎捕岩已经如临大敌般满脸严峻地用爪子触着地面，然后以后腿支撑，轰隆隆捶打起地面来，还好不是地震，不然非伤到我们，虽然是震级变化，但我们却清楚地听到地下一阵阵惨叫，这个猎捕岩停止了攻击，三下五除二便挖开了地——原来是几只试图用挖洞技能从地下突入的小龟，在地下被震级变化震了几下，如今已经奄奄一息。

“在地下被地系攻击打得这么惨，看来也是被地系克制啊。”波加想了想，难道，他们是水+岩石系的？”

“我再试试。”那个猎捕岩来到一个稍微还有点精神的小龟前，踏上一只爪子，猛地跺几下，使出踏平土地，这只小龟再度惨叫，这次呕出了血来。猎捕岩点点头，对其他猎捕岩道：“各位同胞，我们猎捕岩虽然不会草系技能，但我们都会地震，各位都沿寨子栅栏分散开，各自在范围内使用地震，一来可以防止他们从地下偷袭，二来说不定可以防止他们继续破坏栅栏！”

“明白！”“我们冰船兽也会！”“我们鬼重甲也会！”“我们冰须熊虽然不会地震，但可以用踏平土地来重创他们！”这些村民们忽然很有使命感了，很快分散开了。

这把我们都看得目瞪口呆，波加却还是摇头：“那些饿红眼的龟哪那么容易退走。要我说，我们还是主动出击吧！各位，到底谁还能学到草系技能？”

不过没有任何村民响应，就在这时我想到了什么，连忙追上拉住一个没走多远的慢吞吞的鬼重甲，这个将近3米的巨人让我非常态有压力，好在之前在口袋乐园行会有接触过，在他把我擎在手心放到面前时，我勉强镇定了镇定：“那个……我有个同为鬼重甲的朋友告诉我，说鬼重甲是远古文明的产物，所以可以学到不少非本系技能，你为什么不试试草系技能？”

“什么草系技能？”

“比如……太阳光线。”

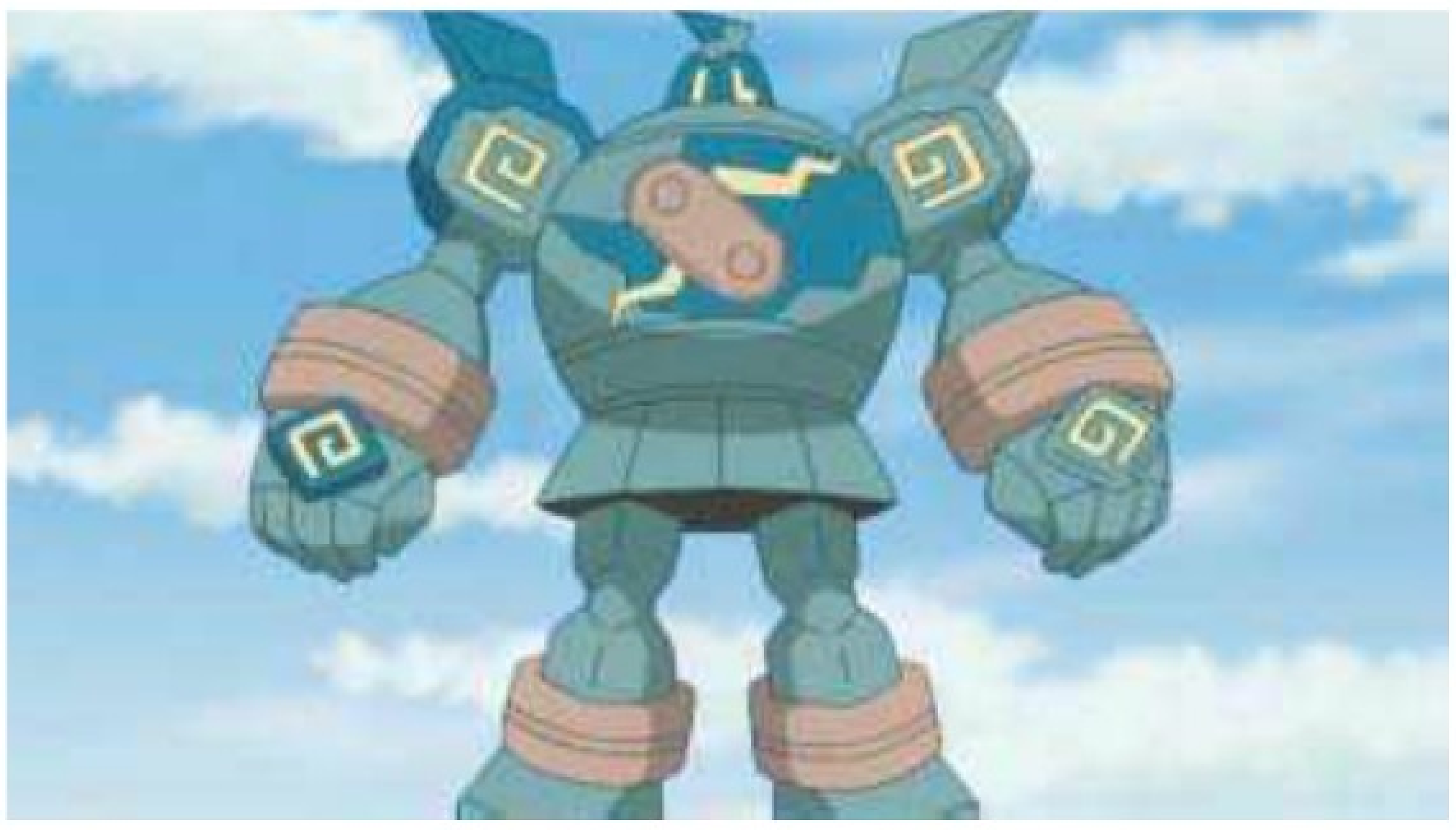
“那就试试吧。”大个子倒干脆。

回到我们这里，这个3米高的大个子面对小不点阿嘉，开始学太阳光线，在阿嘉的教授下，这个大个子竟然频频点头，终于，他站了起来，双臂上举大喝一声，一瞬间空中一道强光劈头盖脸将其笼罩，接着大个子再次大喝一声，一股灼热的草系大招太阳光线，耀眼夺目地射向寨门外的龟，由于鬼重甲身形大，其聚敛的阳光束也很粗，一束射过去，虽然因为鬼重甲自身特攻低而使得其光线力度不如我酒吧里美丽花兄妹以及波加队伍里草系特攻手们的太阳光线那么摧枯拉朽，但龟的特防似乎也不高，在一声声惨叫中，攻击寨门的所有龟包括之前向我们投岩石砸碎平台的小首领，都应声瘫倒，而表层覆盖着积雪和坚冰的寨门木头甚至连焦黑都没有，那个鬼重甲见他们趴下了，大步来到寨子门前，重重跺几下脚，地面一阵震动之后，寨门的那几个龟彻底昏死过去了。这个鬼重甲看到其他龟因为惧怕地震而躲远，索性大摇大摆地打开寨子门，把5个小龟和1个大龟头目直接一把揪着着胳膊腿，提起来就要往回走，没想到其他龟虽然距他有些距离，却将石头水流一起攻过来，石头打在身上，鬼重甲没什么痛苦的，但是对于水流攻击就明显吃不消了，而这个家伙也不笨，索性把小龟都扔掉，蹲下身拿着昏死的大龟当盾牌，后退着一路回到寨子里。

成功退回后，这个鬼重甲对小不点阿嘉深深鞠了一躬，然后让阿嘉站在自己肩膀上，同时高举着昏死的大龟，大声道：“各位鬼重甲同胞，我自己把那些攻打寨门的王八全部干掉了，还擒了他们的头目。我可以，你们都可以！来吧，来跟这位小火鸡小姐学太阳光线，我们可以反败为胜的！”

鬼重甲的嗓门极大，整个分散在村寨四方的鬼重甲们便都闻讯赶来，尽管撤了

鬼重甲，但栅栏内有冰须熊、冰船兽和猎捕岩用地系范围攻击据守，一时倒也不会被攻进来，而阿嘉此时便耐心地教每个鬼巨人来学习太阳光线，我这帮不上任何忙的，便带上小六尾洛凯恩去冰船兽长老那去凑热闹——此时冰船兽长老正带着几个晚辈把被抓的大龟和之前地下偷袭失败的小龟都捆好了，用雪擦头给鼓捣醒后，正在审问。



见我来了，老但矍铄的冰船兽长老一脸笑意，邀请我入座后，还让后辈们去给我和洛凯恩做一道秋叶落星汤，然后便开始审问了。

秋叶落星汤？听名字还挺有意境，不知道是什么特产美味，在厄尔斯家的早餐简直难以下咽，看来长老这似乎终于能吃点好的了。于是我一边期待，一边旁听。

面对冰船兽长老的审问，这些龟完全听不懂，而是这些龟说的话我们根本听不懂，而且态度极其急躁，对任何靠近的精灵，几乎都穷凶极恶地去伸着脖子用嘴去咬。

“他们看来是真饿了，要不……先给他们些东西吃？”我提议。

“来找我们麻烦，还给他们吃的？有这便宜事？”一个冰笋兽很不服气。

“就一口吃的而已……”我皱皱眉，“换句话说就算你们打算把他们几个处死了，不是也得给他们吃顿好的再上路？何况还是要套人家的话。”

“哼，那是雪崩山和你们南边精灵的规矩。”冰船兽长老也不给面子，直接对着龟说，“一来，我们不惯着任何匪徒，来找我们麻烦的，要么被打死，要么饿死，要么滚蛋！”

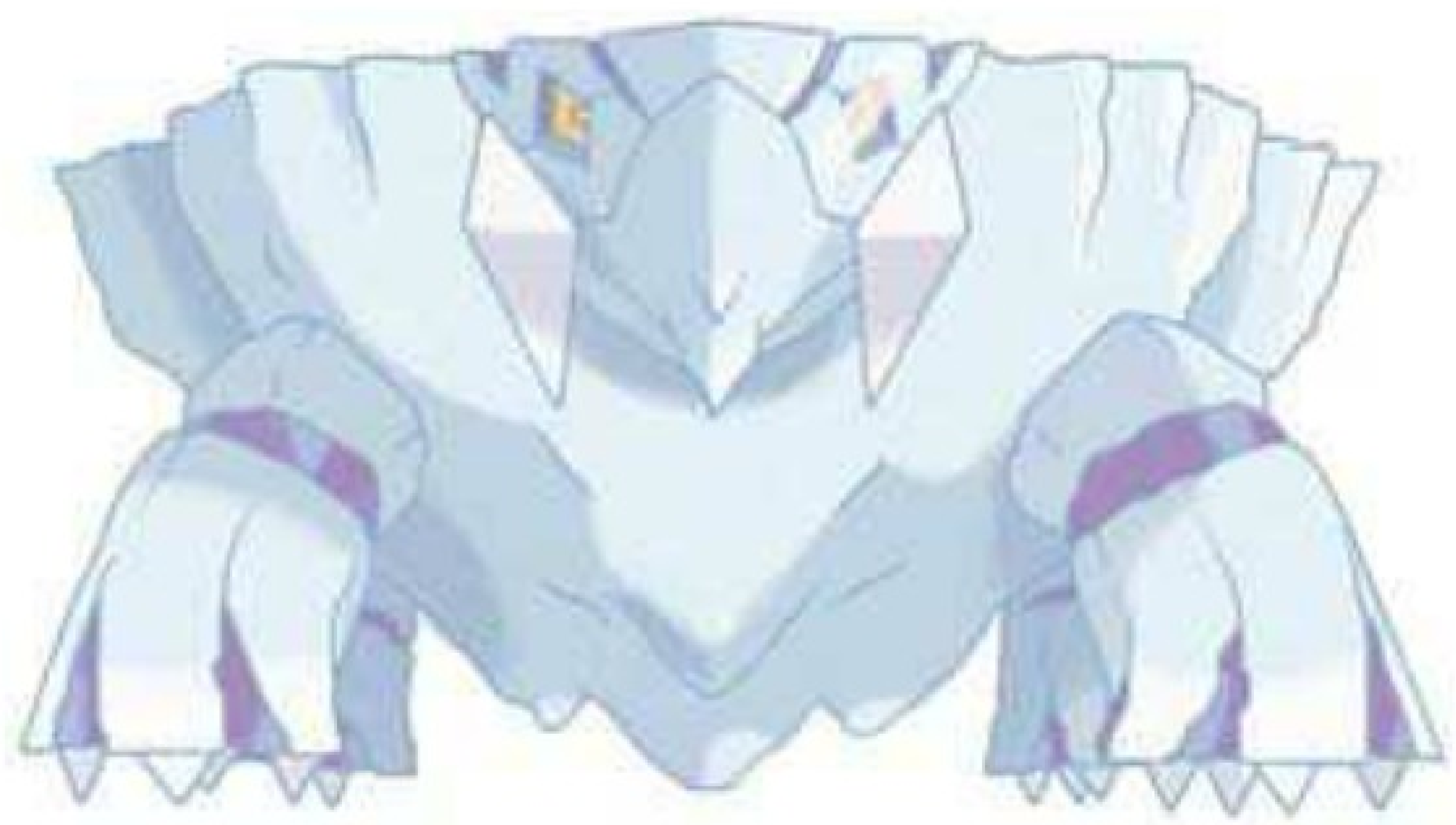
长老正说着，做给我和洛凯恩的秋叶落星汤来了——这道汤果然只是名字好，所谓的秋叶，是不折不扣的秋天掉落的树叶，被他们拾来风干后冬天做汤；而“落星”，则是乱七八糟叫不出名的草籽，这就是一村长老的待客标准？

看我端着碗发愣，冰船兽长老哈哈一笑：“你大概也知道了，我们这地方长年冰雪覆盖，本来也没多少吃的。你是厄尔斯家的贵客吧？他们家招待你的野菜汤你是不是觉得难以下咽？实话跟你说，我们全村只有冰熊们因为在矿上干活，才能在矿附近的集市里买来野菜叶子做汤，厄尔斯早上招待你的那盆野菜汤，在我们整个村子里都是最好的。我们这些冬天只能吃些以往攒的干树叶草籽而已。”

“这……”我一时语塞，“就这生活条件……还有盗匪来抢劫？”

“当然，他们的生存条件更恶劣。本地冰系的真饿得受不了可以吃些冰雪充饥，外来被放逐的非冰雪系的，在这积雪中甚至连扒出点草根树皮都是奢侈的，所以有的原始本性暴露，袭击村寨，除了村寨里那点可怜的粮食，村民们本身也是他们猎食的目标。”

“……”我彻底无语，“那，为什么要住在这里？”



“你以为我们愿意住这？但凡在大冰河的精灵，要么被驱逐，比如冰熊一族；要么躲避纷争，比如我们，我们冰船兽一族曾经也算是雪崩山帝国的后起之秀，到

我父亲那代已经是次辅了。但是那个大首辅基卡斯专权以来，我就觉得他肯定不会放过我们，于是我带着全家主动逃到大冰河，而我的弟弟呢，舍不得老爸那继承来的次辅位置赖在雪崩山不走，跟基卡斯硬磕，结果半年前被基卡斯捏造罪名通缉，要把他们全家流放到极圈外面生不如死，现在也是生死未卜……"

"呃，帝国被拘押的冰船兽次辅原来是你的弟弟？据我所知，基卡斯为了流放他们，特地出兵要把极圈外的针叶山攻打下来，结果没打下来。你堂弟……应该还押在大牢里。"

"总之，在帝国那么复杂的地方，不知进退是不行啊。这里虽然清贫且生存环境恶劣，但好歹也少了不少的勾心斗角，不是挺好？"

"那个，长老，我说实话……你很享受这种清贫惬意，但你的后代们呢？你确信他们真的不怀念以前在帝国的锦衣玉食的日子？"

"怀念？能活到现在全仗着我当初果断，不然他们现在不被处死也生不如死了！好了，这个话题不要再提了，你是贵客，可以帮我想想怎么审那些龟么？"

"这个……最好给他们些吃的。"

"算了，把这几个先关起来！"

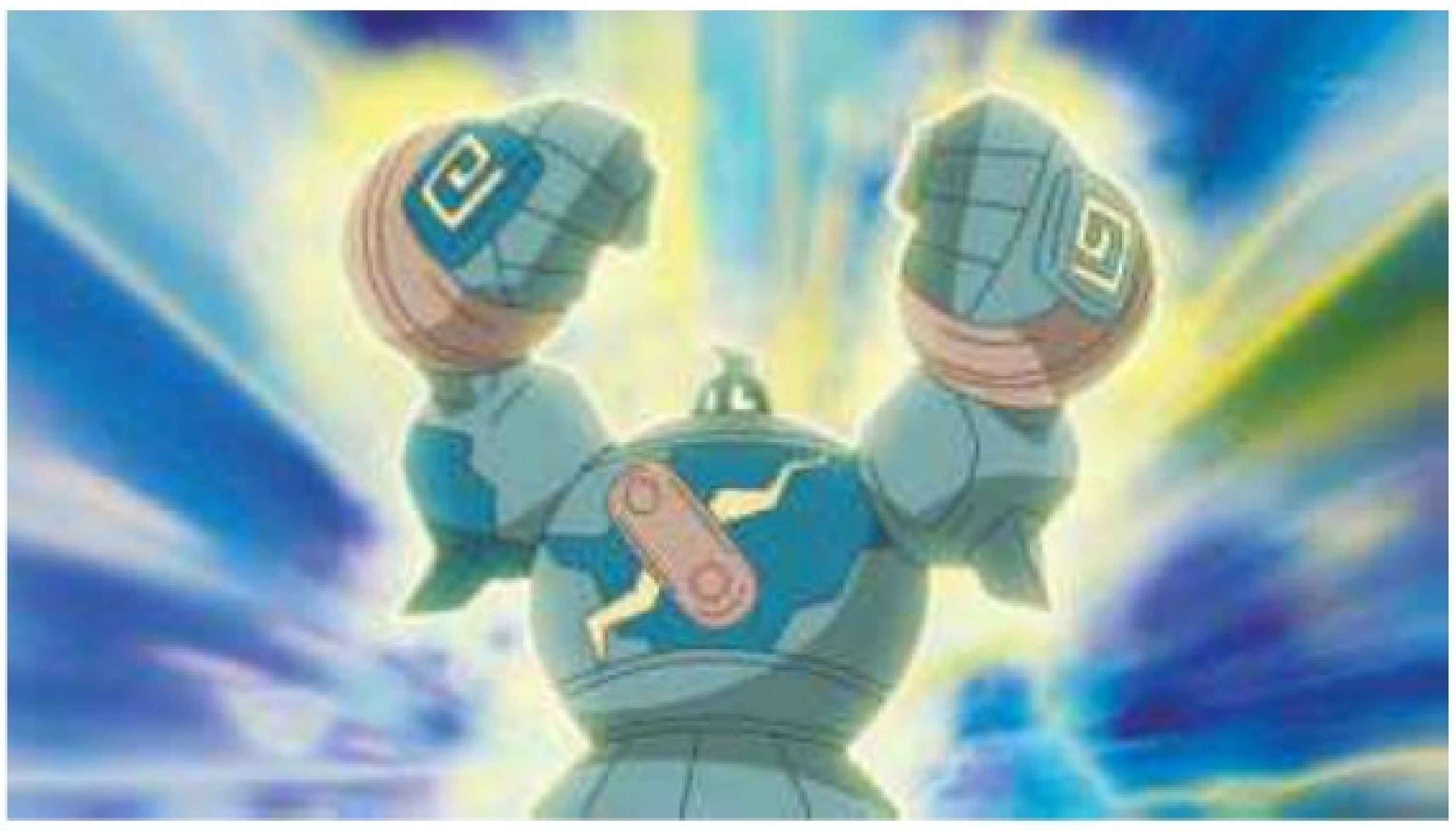
而阿嘉那面，在好不容易教会了这些长于力量的巨人们以特攻技能太阳光线后，这些巨人们便迈开大步回到了原来的位置，和原本使用地系范围技能防守寨子的冰须熊、冰船兽以及猎捕岩一起，重新守卫村寨四方的栅栏。不过和上次不同，在波加的安排下，这些大家伙们有了战术，这个战术让防守的村民们轻松了不少：首先是鬼重甲们用太阳光线把那些龟逼得远离栅栏，然后地震的精灵轮流休息值守，如果来犯的龟进入到太阳光线射程内，就用太阳光线把这群龟给逼退，毕竟鬼重甲慢，那些龟同样也慢，如果有漏掉的，也有值守的地震精灵将其逼得无法靠近栅栏。

想法虽然不错，但实际实施时波加便发现了麻烦：鬼重甲们本来动作就慢，而太阳光线偏偏要蓄力一会，这使得让鬼重甲们完全无法掌握好节奏，龟更因此多次打到栅栏边，而值守的精灵一使用地震，不小心又会误伤到鬼重甲，结果守卫的村民们反倒更乱了。波加沮丧极了，直接坐地扶额，阿嘉想劝他别放弃，但也不知道该怎么办。而我刚巧和洛凯恩刚从冰船兽长老那出来，问明白情况后，我忽然想到了洛凯恩，于是拍拍波加，然后去告诉洛凯恩，自从来到极圈，为了让他不被各路心怀叵测的家伙们盯上，我一直让这个干旱特性的小九尾隐藏着尾巴上的光亮——这还是他的假妈妈佐罗亚克所教的幻术，但是现在，我们、或者说这个村寨，需要他的干旱特性制造的强光天气，既然这样，小子，去掉伪装吧！

小六尾洛凯恩一开始一愣，此前因为没隐藏好，已经被我训斥了多次，没想到现在居然可以自由让尾巴发光，他自然是非常开心，当幻像解除之时，小六尾的尾巴刹那间发出了太阳般的光芒，近一些的冰笋兽和雪熊宝宝等冰系精灵甚至受不了而躲开，我带着小六尾爬到村寨正中的长老家的房顶，拿着长老的扩音筒，对着所有鬼重甲们大喊：各位鬼重甲兄弟们，现在我们整个村子都沐浴在强阳光之下，你们使用太阳光线已经无需蓄力，发现入侵者们进入射程，直接打过去吧！"

鬼重甲们看着站在房屋顶的小小的我和更加小的洛凯恩，略有迟疑，不过当其中一个鬼重甲抱着试试看的心态对着已经靠近寨子栅栏的小龟直接使出太阳光线时，欢呼声立刻响彻整个村寨的上空。波加的计划成功得以实施，而这对于村子来说，意味着村民们只派出一部分放哨，其他的都可以休息，这样对于持久战斗来说是颇为有利的。而就当大家因为计划的重新实施而兴高采烈时，冰船兽长老也缓缓

地爬了出来，对大家训话道：“虽然听不懂那些被抓的龟说的是什么，但可以肯定的是，无论是被抓的还是外面那些，他们都非常饥饿，继续撑下去，他们只能活活饿死。所以大家坚持住，如果他们还赖着不走，那么等他们饿得无力再战时，我们便可以将他们一举歼灭。届时光那些龟甲，就可以成为我们加固城寨的厚盾！”



“好！”村民们欢呼声一片。

而龟经过数次冒死冲锋，已经在太阳光线和地震的打击下伤了一半，如今只能远远地退着，看着村寨正中房屋上小六尾尾巴上耀眼的亮光无可奈何。但是洛凯恩毕竟和那些村民们不同，村民们可以轮流值守，而负责提供强光的只有洛凯恩自己，白天还好，夜晚降温时，他根本无法在房顶上过夜。不过阿嘉建议说，那些龟反正离得也比较远，又差不多伤了一半，应该没多少胆子再发动进攻了了，既然如此，不如在房顶上烧一团火冒充洛凯恩，就算那些龟真的不怕死发起夜袭，起码值守的用地震也可以抵挡一阵，而在抵挡的时间内，其他的村民们便可以充分准备迎战了。

主意很不错，但冰船兽长老还是摇摇头：“话说得轻巧，你们不知道这大冰河的夜晚的风有多大么？放一盆火在房顶，怎么可能？”

阿嘉早有准备：“我们的小天气娃娃可以制造一个灯罩哦。”说着拍了拍一旁纠缠她的小玛娜菲，“来，小宝贝，我们就像玩平常那样的游戏，好不好？”

“好！”被伪装成天气娃娃的玛娜菲开心地答应了。阿嘉吐出一团火，随后玛娜菲便创造一个圆圆的、上下方都开洞的屏障，将火苗包裹其中，果然就如灯笼一般，火在大风中稳稳地烧着。老冰船兽看得目瞪口袋，片刻才叫好，然后便拿出自家原本打算过节用的油，把一半都倒在火盆里，交给了阿嘉。

就如阿嘉所预想的，已经伤了一半的龟的首领们在碰头之后，决定不再发动硬攻，让忍饥挨饿的部下们先就地吃雪暂时充饥后，好好休息一晚，明天再想办法。整个一晚上，无论是村寨还是远远停留驻扎下的龟，都很累，竟然不约而同的没有找对方的麻烦，而我和波加、阿嘉、洛凯恩及小玛娜菲这一行，倒是在长老家专门用来接待极圈外来客的的窗子密封、内有炉子的房屋里，我们真的睡了个好觉。

93 来自远古的饥饿者

第二天醒来时照样是太阳出来很高了，这一觉睡得非常舒服，但不也不算是自然醒，因为外面忽然吵闹得厉害，本来我以为是那些可怕的未知的龟打进来了，惊得我立刻没了睡意，而波加他们都习惯早睡早起，因此现在也都不在屋子里，这让我心里更加没底。还好，在我胡思乱想时，一阵豪爽的笑声让我听出来，外面热闹似乎是来了更多的贵客，而不是那些龟打了进来，这才放心，慢吞吞地爬了起来。

起来后出了屋子才发现，村子的寨门已经大开，而不大的村子里忽然涌入了数不清的冰须熊，昨天龟类已经不见了。

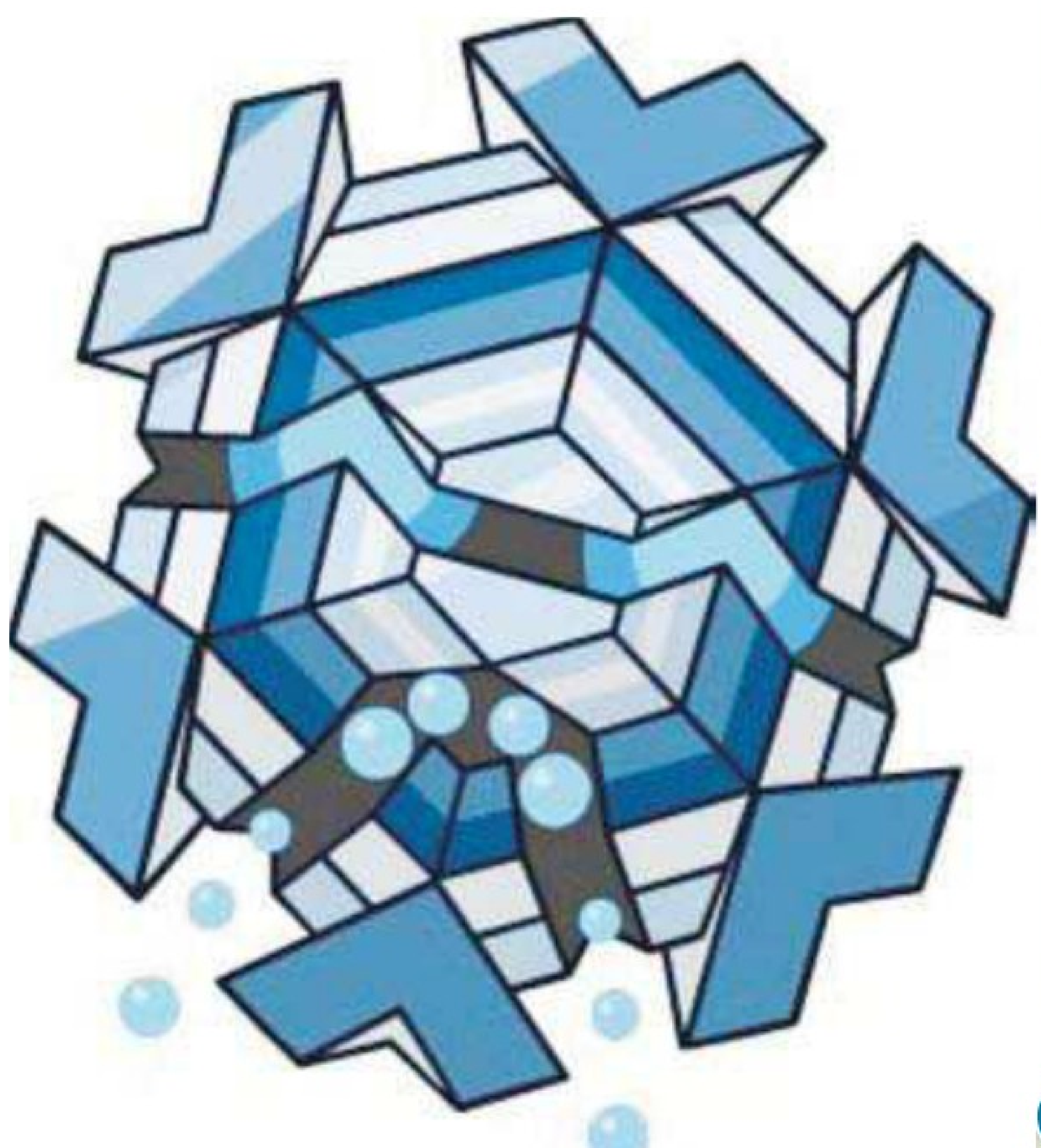
而在长老家的院子里，更有一个特别魁梧的大冰须熊，和冰船兽长老以及厄尔斯在说着什么，波加和阿嘉他们也都在。看到我睡得跟傻瓜一样从屋子里出来时，长老和厄尔斯都喊我过去，然后厄尔斯给我介绍，那个大冰须熊，就是厄尔斯所打



工的煤矿的矿主萨尔加，这个中年汉子早年原本是大冰河的一个小霸王，后来带着一众混混们偷袭了一艘前来大冰河进行科考的人类航船后，干掉了全部的船员和科学家，不仅将全部物资霸为己有，更读遍了科考队全部的科考资料，一方面精灵的生态分布让他大开眼界，一方面他更得知大冰河的地下也藏有丰富的矿藏。在各种权衡对比后，他认定了挖煤，因为以精灵的技术来说，只有挖煤是最现实的，而这也是他实现开采大冰河矿藏资源的第一步。于是，心怀光复故国伟大理想的萨尔加，以招募矿工的名义将当年被雪崩山帝国的钢帝企鹅霍斯曼大帝打败流放到大冰河们的冰熊们的后代招募聚集起来，以强身健体为目标从事着高强度体力劳动的同时，其生产的煤也在拥有众多非冰系精灵栖息的大冰河有着非常广阔的市场。而且尽管他给同族们的待遇并不高，不过他告诉同族们这是为以后的出征积攒军费。

尽管厄尔斯的介绍充满了理解与景仰，但是我还是听出了个中的蹊跷，首先感觉这个萨尔加是个颇懂得煽动的小气鬼，一方面为了廉价招募强壮的劳动力而鼓捣出冰熊同族光复故国的虚幻目标，而强身健体和积攒军费更是这个家伙盘剥压榨同族矿工们的幌子。当然，冰熊们被流放后世代居住在此生存环境恶劣的大冰河，自然也都不是老实之辈，不过毕竟微薄的薪水也能令他们在菜市场买到野菜，这是很多靠囤积干树叶过冬的村落聚居精灵们没法比的，更关键的是，当雪崩山帝国内乱的消息传到大冰河时，萨尔加竟然真的把积攒的钱财大量购买了粮食物资，带着冰熊一族们组成光复军团，踏上了征程。尽管萨尔加此举很明显是赌徒性质的投机，但是却正对了冰熊们的心思，又有了足够的粮食和物资，大家自然便跟随他出战。为了让冰熊战士们放下一切牵挂，出征前萨尔加让冰熊们都回家探亲，然而到了出征的日子却发现厄尔斯和他的同乡们没回来，好在厄尔斯家所在的村寨就在他们出征的路上，因此大部队就没等厄尔斯这一众提前开拔，路过此地前来拜访，这才知道昨天原本村子来被一群未知的生物给袭击了——在丛林法则当道的大冰河，这些冰须熊们每个都不是纯粹的力工，不用说一般的争斗打架，碰到匪徒们你死我活地战斗也早不是新鲜事，所以这次当地冰须熊们守护村寨的战斗并没什么特别值得称道的。正在说时，我忽然注意到外面一面反着阳光的六角形镜子悬浮着飘了进来，晃得我睁不开眼睛，等近了才发现，原来是冰系的雪花精灵弗里基奥。

“佩里，你这来得这么匆忙，是不是出了什么事了？”萨尔加正滔滔不绝地跟我们吹嘘着，看到那个弗里基奥进来，竟然紧张得站立起来——好吧，他竟然能



看出弗里基奥这类精灵赶路匆忙，如果说小磁怪什么的我还能从表情上看出一二，那么弗里基奥这种连表情都几乎没有的精灵，我是很难判定他们状态的，但萨尔加竟然一眼就看出来，足见其对弗里基奥一族的了解。

“简单介绍下，这位是我们矿里招募的又一大种族弗里基奥族的头领佩里，因为向往雪崩山的富庶所以加入了我们的光复军团，而弗里基奥一族长于特攻，又和我们长于物攻的冰熊一族成为良好的互补，尤其是他们有针对岩石系天敌的本事……好了，佩里，你说说到底出了什么事了？”简单介绍完，冰须熊老大萨尔加看着佩里问。

“我们停在村寨外的后勤队遭遇不明龟类精灵的袭击！弗里基奥同族们目前只能用太阳光线勉强抵挡。”

“什么？后勤队被袭击了？”萨尔加有些坐不住了，他本是为了防止村寨里贫穷的村民们眼红大堆的军粮，才让后勤队藏匿在不远处的一个小雪丘后面，只给冰须熊们的家属以及冰船兽长老送来些粮食，为此他还邀请冰船兽长老也带上同族一起杀回雪崩山，冰船兽长老自然是拒绝，然而他的子孙们却正如我昨天所反问的，他们都怀念着雪崩山的日子，根本受不了这种贫穷生活，当眼下有一个可以回雪崩山又不怕被那阴险的老鸭子基卡斯暗算时，他们便也纷纷加入进来，数目虽然不能跟冰熊们比，但也又成为了一支有生力量，尤其是几个年轻力壮的冰船兽的加入，更是增加了整个光复军团的战斗力。因此当听说后勤队的弗里吉奥遇袭，这些昨天才跟不明精灵龟类精灵们作战的冰船兽们便自告奋勇，载上10多个冰笋兽就要出发。而我和波加、阿嘉则都听到了弗里基奥们在用太阳光线技能战斗时，波加那个喜欢刷存在感的家伙也坐不住了，跟萨尔加拍着胸脯保证一番后，便拉上我和阿嘉、洛凯恩以及小玛娜菲，跟着冰笋兽们挤在了一个年轻冰船兽平坦的背上——我当然知道，这个家伙保证是假，想跟萨尔加套近乎好好吃几顿饱饭才是真的，毕竟这村寨的伙食实在是太差。

当冰船兽们爬到村寨的路上后，大叫一声“都坐稳了”，便将四肢缩成雪橇滑板的模样后，用力一蹬地，借着出村寨的不大明显的下坡地势，快速地滑了出去，我根本没想到慢吞吞的冰船兽在滑雪时竟然有如此的速度，因此刚一动起来我差点摔倒，好在四周都是冰笋兽，他们都稳稳地如长在冰船兽后背上一样，我才不至于被甩出去。由于村子附近的小雪丘并不陌生，因此冰船兽们也没用带路便直接找到了——果然，曾经袭击我们、昨天又袭击村寨的那些饥饿的龟，已经把看守粮食的弗里基奥们包围了起来，并不住地抛石头砸向弗里基奥，而弗里基奥们只能用需要蓄力才能发动的太阳光线来抵抗，虽然他们的太阳光线比昨天鬼重甲们的要犀利很多，但整体上杂乱无章，本身又顶着饿龟四面八方的石头，因此狼狈不堪，防线眼看就要被攻破了。见此情景，冰船兽们大叫着闪开，已经高速地载着好几个冰笋兽以及我们一行冲向龟的包围圈。而那些龟虽然听不懂这些冰船兽在嚷嚷什么，但回头看到一群体型硕大的冰船兽们高速滑过来，便也只好让开。就这样，冰船兽们顺利地闯进了那些还在乱哄哄使用太阳光线的弗里基奥中，弗里基奥虽然打得乱成一团，但草系大招太阳光线对于那些龟的威胁还是很大的，因此他们也得以一直坚持，但饥饿的龟似乎等不及了，于是，打算仗着数量包抄上来。

“几位先冷静下来，我们虽然素不相识，但接下来我会是你们一同打回雪崩山的战友，而我背上这几个小家伙，昨天正是在他们的指挥我们才打退了这些穷凶极恶的饥饿之徒。而且萨尔加老大的冰熊战士们很快就会来增援！”载着我们的冰船兽先是叫住了慌乱的弗里基奥们后，接

着便让我们来看着该怎么安排。慌乱而疲惫的弗里基奥们停了下来，而满载冰笋兽的冰船兽们则主动去前方，抵御将包围圈越缩越小的龟，因为有昨天的作战经验，所以他们心里都有底，等龟靠近后，先是冰笋兽们散开用冰系技能展开攻击，但那些龟太饿了，即便是死也不再回头，而冰笋兽们的吹雪攻击对他们又造不成致命伤害，无奈之下只好退回到冰船兽的背上，继续使用细雪技能，同时配合冰船兽的地震，且战且退来为我们这边安排战术争取时间。

而在我们这，我原本是打算让小六



尾再次解除幻术发动干旱特性，来让弗里基奥们一鼓作去打垮那些龟的，但波加冲我直使眼色摇头，然后冲村寨方向努努嘴，我立刻明白了——昨天我们帮的都是朴素的村民，这没有任何危险；但是今天我们面对的不光有这些饥饿的、来历不明的龟，更有心机颇重的冰须熊萨尔加，以及他的光复大军，如果小六尾洛凯恩的干旱特性被他知道，必然会被这个家伙给盯上。不过龟步步逼近，冰船兽也只是延缓他们的攻势而已，冰熊们却还没有从村寨中出来，还好阿嘉想到了办法：“还记得巨大火山千年王墓壁画上的英雄王传说吗？当初雅塔赫王也是用太阳光线战胜的岩石平叛军，在太阳石被破坏后，他们分成两组，一组蓄力，一组发射，这样就可以保证太阳光线的持续攻击了。”

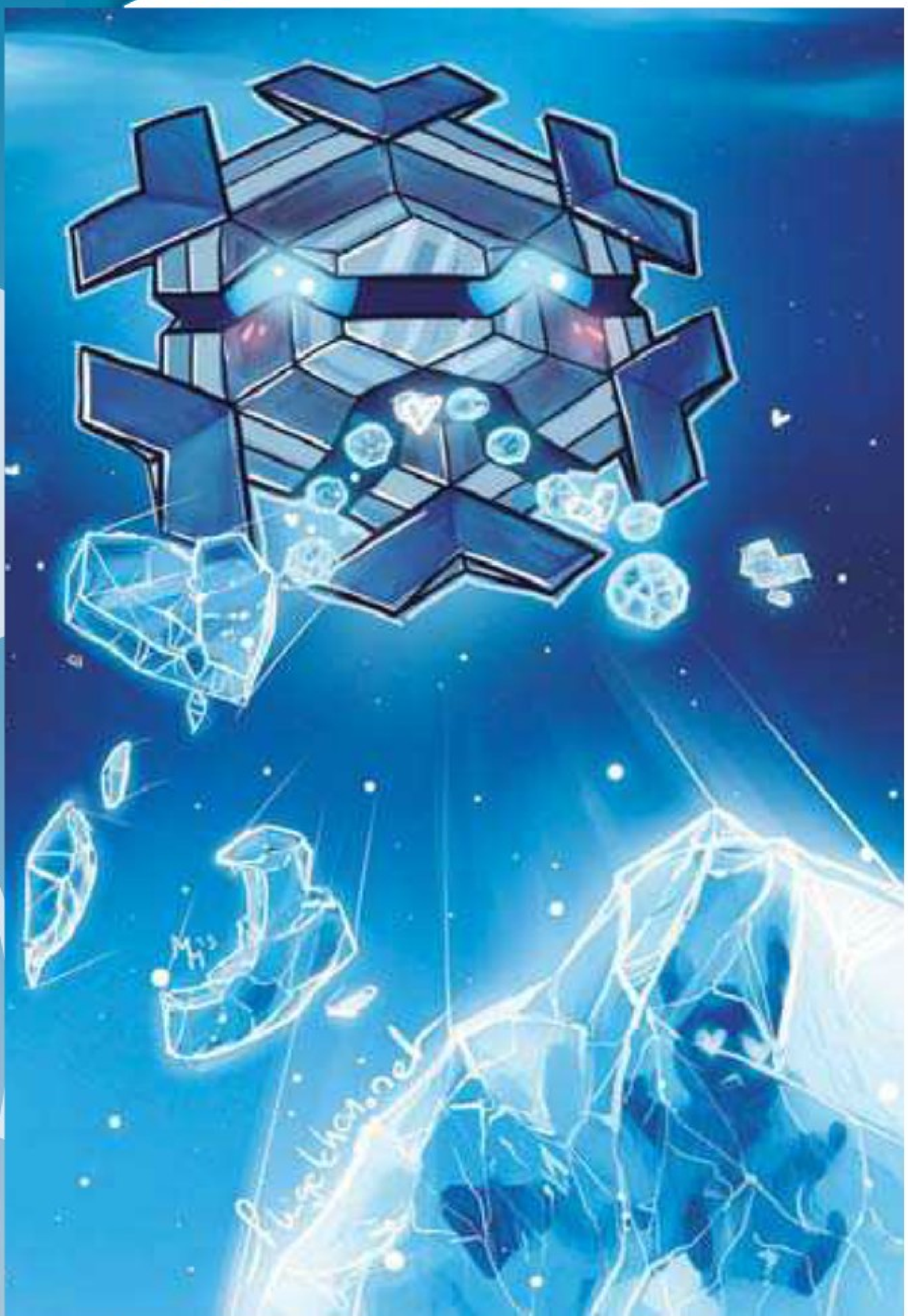
“可是……我们这里的弗里基奥也不多啊……”一个看样子是小首领的弗里基奥虽然没有表情，但语气中充满了无奈。

“那没关系，我们的数量本来就是绝对劣势。只要彼此靠紧，不让那些龟踏进射程内一步就可以了。各位如果放心，那么就请按照我的指挥！”阿嘉说完，看着那个弗里基奥，弗里基奥头目略想了想，便扯开嗓子对看护粮食和后勤物资的弗里基奥同族们大喊：“这几个小家伙都是昨天指挥村寨击退龟攻击的战术大师，下面各位都请服从这个小火鸡的安排，她的命令即为我的命令！”

有了头目的话，其他弗里基奥便也乖乖地接受阿嘉的调遣，阿嘉便努力回忆着巨大火山千年王墓壁画上的场景，来将弗里基奥们分成两队，面对越来越逼近的龟，自己也在玛娜菲超能力的帮助下浮到了空中。当看到冰船兽们退入太阳光线的射程后，阿嘉便冲他们喊话，说这边已经准备完毕，让前方抵御的冰船兽们带着冰笋兽赶紧撤回。听说都准备完毕，冰船兽们这才松了一口气，在背上的冰笋兽们的细雪攻击掩护下，撤了回来。

那些饥饿的龟没有了冰船兽抵挡，同时也没有了太阳光线的袭击，便怪叫着爬了过来，而阿嘉始终没有发令，这时不用说弗里基奥和冰船兽们，连我看着都有点发懵，不过波加倒非常自信：“阿嘉这是要玩大的！”

而此时，弗里基奥们有得已经开始发抖了。弗里基奥小头目冲手下大喊：“都别哆嗦！连这阵仗都怕，还怎么去帝国享



福去……”话没说完，阿嘉下起了命令：“一队蓄力，上浮！”身在一队的小头目听到阿嘉的命令，便不再说话，专心和一队的同族们一边蓄力，一边悬浮上升，刹那间聚拢了大量光线在周围。阿嘉看着龟几乎近在咫尺，这才下达攻击命令：“一队发射！发射后下落；二队蓄力上浮！”

一时间，所有太阳光线射向围拢过来的龟，这些龟因为是排着队围上来，因此但凡太阳光线射程之内，攻上来的龟无一幸免，要么直接瘫倒昏死，要么痛苦得惨叫呻吟，而后方指挥的几个大龟显然也被惊到了，但很快他们便不知道又嚷嚷了些什么，于是，射程外那些没被伤到的龟，竟然在饥饿的驱使下，踩压着重伤倒地的同伴，继续排着队围拢过来。阿嘉倒不觉得意外——既然他们不怕死，那就让他们统统去死！和上次一样，当看龟都靠得近在咫尺时，蓄力已久的二队才发射出猛烈的太阳光线，而射程内的来犯之龟照例全部瘫软重伤，但没有完，这些龟依旧源源不断地踏着重伤同伴们向我们逼近。

面对这些丧尸般的饥饿亡命之徒，即便刚刚取得小胜的弗里基奥们也再度慌了起来。“都别慌，稳住！”浮在空中指挥的阿嘉大喊着，“冰须熊们已经出了村寨口，他们很快就会到了，我们再坚持坚持，等下里应外合，把这些穷凶极恶的家伙们一举灭掉！听我的，二队后退，一队前进一步蓄力！”、“一队发射，二队蓄力！”、“二队发射，一队蓄力！”几轮下来，那些被打到昏死的龟几乎堆积成小山，但后来者仍然是前仆后继且越逼越近，甚至冰船兽们都严禁以待地为在外围围成一圈，随时准备以地震来击退杀到近前的龟。

紧急之时，我们都感受到了脚下有震动感，紧接着龟的后方乱了，萨尔加带着冰须熊们赶到了，不光光复军团，当得知所有入侵村寨的龟都在围攻光复军团的后勤队伍时，冰船兽长老也拉上村寨的青壮年精灵们赶来支援，这样不仅可以第一时间杀死那些龟剥下他们的龟甲来加固村寨的防御，还可以从萨尔加那讨要更多的粮食。萨尔加虽然对此心知肚明，但毕竟也不好推却，只好苦笑着认了。

于是当村民和冰熊们的援军到达时，原本就因为饥饿而拼上最后一击的龟在本已伤亡惨重的情况下，遭到了毁灭性的打击，他先是让会太阳光线的鬼重甲们在远处重创龟群，然后指挥冰须熊们扑到近前，以踏地对岩石系的龟展开攻击，龟则只要能动弹便都饿鬼一般扑上来紧紧咬住冰须熊，而冰须熊即便被咬上也不急着挣脱，而是忍着痛继续踩踏地面使出地系技能踏平土地，在身强力大的冰须熊们的攻击下，有的身体弱些的小龟直接倒地不起，有的则勉强支撑着要去袭击冰须熊，但吃饱喝足、精神头十足的冰须熊，对他



们使出了升力拳，这种格斗系招数不仅克制他们，而且还让冰须熊们越打越兴奋，攻击力也随之提升，接下来的踏平土地的范围攻击彻底让可怜的小龟毫无还手之力。几乎顷刻之前，尚未被弗里基奥们太阳光线攻击到的龟，在冰熊们的强大攻势下，便全军覆没。而已经放倒了三个大龟的萨尔加准备对最后一个看起来是总头领的进化后大龟展开围攻时，那个大龟猛然全身龟壳自己出现了裂纹，随即外层的龟甲噼里啪啦地掉落一地，只剩薄薄的一层，接着以比刚才快上近乎一倍的速度，窜到萨尔加的近前，劈头盖脸就是一个岩崩，萨尔加大喊着“这家伙竟然会破壳”便要躲闪，但根本来不及了，只好咬着牙用坚硬的头顶硬吃下这一重击，结果发现，这个总头领的力量远非刚才和自己战斗的那些大龟可比，破壳强化后更是攻势凌厉，被大龟的一阵岩崩砸了头顶后，萨尔加几乎昏倒，但首领大龟的攻势没有停下，而是继续咆哮着又砸下第二波碎石。就在这时，一个巨大的平面横在了首领大龟和萨尔加之间，那个平面竟然是冰船兽长老的后背，在发现首领大龟使用破壳后，他便察觉到不妙，便用铁壁将自身防御强化后，横了过去，虽然没能帮萨尔加挡住第一下攻击，但却挡住了第二下致命的一击，就在首领大龟一愣神的功夫，冰须熊萨尔加已经绕过冰船兽长老，一个瓦割重重劈在首领大龟已经变薄的后背上，首领大龟绝望地惨叫一声，也终于倒下。

“好，是时候收获战利品了！大家把这些恶棍们的龟甲都剥下来！如果看这些饿王八们身上还有肉，想解馋的话就拖回家去开荤！”冰船兽长老看着一眼望去遍地都瘫软昏死的饿龟，颇为得意地摇了摇坚硬的冰躯，对村民们大喊。

“好咧！”得到了长老的授意，村民们便开始去撬被打倒的龟的龟甲，那些龟只是重伤还没死，这么一被生生撬开剥掉龟甲，其剧痛无异于活剥皮，撕心裂肺的惨叫不绝于耳。“停！停下停下！”萨尔加本打算回过神谢谢冰船兽乡长，没想到接下来却是这一幕，他赶紧制止，并让手下的冰须熊们强制终止了村民们的行为。

“萨尔加，我们的村民在收获战利品！你干嘛叫停？”冰船兽长老显然非常不满。

“不要处死他们。据我所知，他们是来自远古时代的精灵太古龟及其进化型坚甲龟。”

本来我和波加这面因为战斗结束都

松了一口气，然而接下来村民硬生生剥尚未断气的龟的龟甲，这一下我们都看不下去了，但是又不好制止，而在听了萨尔加的一番话后，我也赶紧凑了上去：“萨尔加将军说得对，他们是远古时代的精灵，活到现在，我们不应该轻易把他们杀掉的。”

“我管他们是远古的还是现代，我就知道他们试图侵犯我们的村庄，吃掉我们的村民，留着他们难道等他们以后再来袭击我们么？”冰船兽长老非常不屑，一边说着，一边就指挥两个猎捕岩去撬刚刚被萨尔加打败的首领大龟的龟壳，萨尔加猛地把两个试图动手的猎捕岩村民死死按住，但却对冰船兽长老满脸陪笑：“长老啊，你放心，这次之后，他们绝对不会再来袭击村庄了。”

“哼，你能替他们担保？”冰船兽长老对掌握重兵的萨尔加并不放在眼里，看得出也是颇有交情了。

“当然！”萨尔加信誓旦旦地保证，“我的光复军团，现在有物攻手，有特攻手，但却缺乏水军。”

“你想让他们跟你去打雪崩山？你怎么知道他们一定会跟着你。”

“在他们该被杀光的时候饶下他们的命，此为兴灭继绝之大恩。让这些饥饿的远古精灵们每顿都有饱饭吃，此为衣食之小惠。就算他们不开化、不懂感恩，他们也会为了不挨饿有饭吃而为我卖命的。”

“……”这些显然超出了冰船兽长老的理解，他是为了逃避雪崩山帝国上层的党争而逃避到此，如果说冰须熊们为了光复故国而赌上性命打回雪崩山他是理解的，但是他很难理解其他那些为了吃口饭而去搏命的精灵们，在他看来，无论是雪崩山帝国次辅豪门每日的珍馐美味，还是这大冰河边缘村落的枯叶草籽，都不过是填饱肚子的食物，吃下后一口水喝下味道被冲淡，便彻底没有任何区别了。

见村民们停下来，萨尔加便不再管冰船兽长老是否理解了，安排手下一方面就地准备米粮，一方面用随军携带的药品给龟疗伤。大概过了半天之后，这些龟终于苏醒过来，而在诧异他们竟然还能活过来时，又嗅到了饭香，便狼吞虎咽地吃了起来，不够吃的话继续添饭，直到这些饥饿的龟都终于感到饱了，他们才惊诧而感激地看着此前差点要么他们全部族命的冰须熊们。

接下来，萨尔加竟然用和那些龟同样的语言和首领大龟对话起来，说了半天才回到我和长老这边。

“你……懂他们的语言？”冰船兽长



老很诧异。

“我之前当矿主时，平日里没事干，就看袭击科考船时缴获的书，其中有本就是记载1亿年前的事情，还有1亿年前太古精灵语言的简单教学，所以我可以跟他们交流一些。”没想到萨尔加还是个有文化的煤老板。

“好吧……那他们到底是什么来头？”冰船兽长老问。

“他们啊。”冰须熊萨尔加想了想，“没进化的叫太古龟，进化后的叫坚甲龟。他们的父祖原本生活在1亿年前，本来

都死了非常久。但当他们父祖的龟甲化石被人类挖掘出后——那些人类就是在极圈内科考的科考队，正好是被我当初袭击的那艘船，有关史前的相关书籍，也都是我从他们那船上得到的。”

萨加尔说完呷了口热水，看看一旁因为吃饱而没有了杀气的首领大龟，继续道：“那些人类，一方面他们是科研专家，他们挖掘出太古龟的龟甲化石后，就



地使用基因克隆的仪器设备将这些远古的龟复活过来，并成功繁衍出了后代；同时他们也是训练师，需要通过繁殖后代选种来选择强大的精灵，于是众多被筛选下来的直接被放生，就这样，大冰河外缘有了史前精灵太古龟。虽说是1亿年前的物种，但其实也是出生于现代。本来他们因为大冰河寒冷，在出生后都纷纷去极圈外，以掠夺为生，但去年极圈外又有很多精灵聚居地成立了自治的乡镇，抵御外敌的能力增强，甚至还多个叫口袋乐园的探险队专门帮村镇的精灵对付打劫者，他们大概是在极圈外实在没有生路，才重返大冰河的。”

“原来如此。”冰船兽长老也频频点头，“照你这么说，他们也都是可怜的生物了，人类为了口袋战斗而孵化后放逐的精灵的确很多，而他们作为远古精灵复活后繁衍下来的这一支虽然行打劫之事但也是无奈之举，真因此给杀光了，也的确可惜。”

“所以长老你有时在气头上还是偏执啊！”萨加尔笑了笑，忽然打量起了我们，尤其是看阿嘉看得更久，半晌才说：“我们这光复故国之战，是真刀真枪的战斗，每个战士都做好了成仁的准备。不过能活下来当然更好，所以几位南边来的智者，可否跟随我们前去雪崩山？放心，我们会给诸位最优的待遇，而且各位完全不必上战场拼杀，只需运筹帷幄之中，给我们制定战术即可。”

这下出乎了我和波加以及阿嘉的预料，波加打算帮他也只是为蹭顿好吃的，没想到竟然被他们相中了，而壮硕的冰须熊萨尔加看我们一直没回答，竟然俯首冲我们跪下了：“我们的先祖被来自南极的钢帝企鹅霍斯曼极其恶棍同党们赶出家园太久了，世代在此偷生，为的就是有朝一日全族能重返故国。还望几位智者念在我们冰熊一族世代的隐忍之苦与杀身成仁之悲壮，帮我们一把。”

“这……好吧！”波加一口应承下来，这直接令我和阿嘉目瞪口呆，既然波加答应了，冰须熊萨尔加也是大为欣喜，让所有光复军团在这个小村休整一夜，并



拿出军粮举行了盛大的宴会欢迎我们和那些来自远古时代的太古龟与坚甲龟加入他的光复军团。吃饱喝足同时搭上一番虚与委蛇的酒桌话后，我们终于回到了昨晚长老给安排的住处睡下了。而在临睡前我和阿嘉几乎同时质问波加，为什么要答应那个冰须熊的要求？如若真的帮冰须熊们去打雪崩山帝国，那么以后我们该如何去面对同样一心想重振雪崩山的布林拉普王子？

“你们想得太远啦。”波加因为吃得太撑，说话都懒洋洋的，“我答应帮他们，是因为我们需要走出大冰河。”说罢起身看看我和阿嘉：“这大冰河放一片冰原，你们谁能找到去口袋乐园的方向？更何况这里强盗劫匪众多，不跟着萨加尔，我们怎么走出大冰河？”

“那……看到布林拉普，怎么办？”我有点难以想象那个场景，虽然布林拉普市井气重，但毕竟交往这么久还是有些交情的，而作为雪崩山企鹅帝王家族，他对冰须熊们的仇视显然难以消除，一旦他看到我们出现在他一直忌惮的冰须熊征伐雪崩山的队伍中，很难想象那种重逢会是什么场景。

“你还要等跟着萨加尔去见布林拉普？”波加说着往下一躺，“我们只要出了大冰河，就得想办法跑了！”

“怎么跑？”

“车到山前必有路，这种绝境我们又不是第一次遇到？别想那么多，早些睡吧。”



未完待续

光盘导视

一、《大家的口袋妖怪大乱斗》预告片



二、游戏试玩

大家的口袋妖怪大乱斗



口袋抓取方块



菜单音乐：山脉之冬（口袋抓取方块）

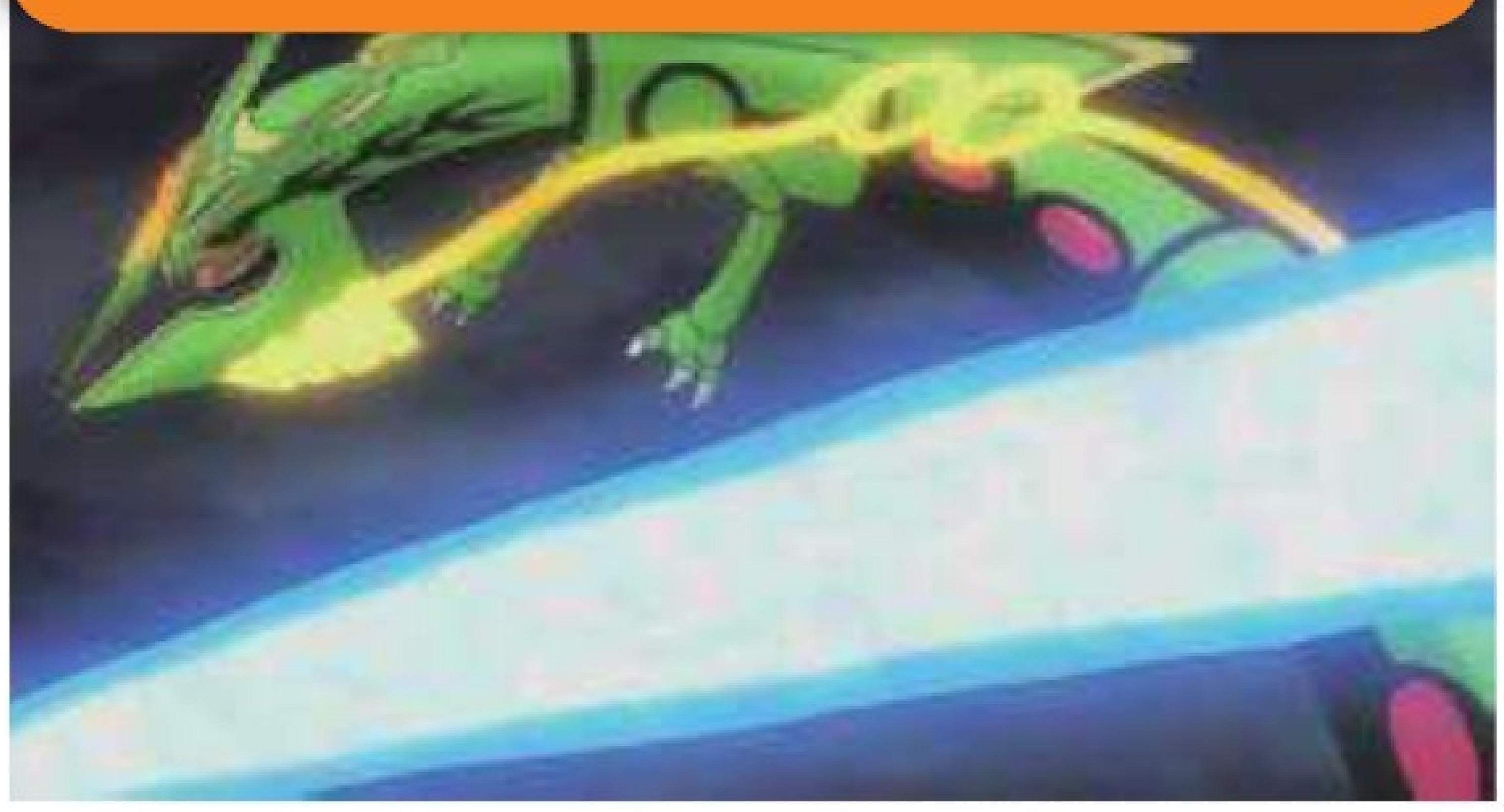
三、宠物小精灵AG

44.小霞登场！波克比和奇幻王国！

45.海市蜃楼的彼岸！波克比的乐园！



四、最强MEGA进化 Act 3



五、华盛顿音乐会（芳缘）



在线观看：http://dwz.cn/Hkmwq

密码：Du569i

《口袋玩家》的网购及邮购

网购 扫描二维码或输入网址购买，快递费仅2元，购买满28元快递包邮！

官网书刊频道	淘宝动漫游书店	UCG口袋微店
b.ucg.cn	acgbook.com	vd.ucg.cn

全年/半年/季度订阅 通过输入以上网址或扫描二维码进入官网在线购书频道，还可以选择全年、半年辑季度订阅（位置如图）。



邮购 **地址**：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮编：730020
邮购请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下的联系电话。

网购、邮购相关事宜，可与杂志社用电话或Email联系。
电话：0931−4867606，
Email：pgking@263.net。

创刊合作论坛：**口袋妖怪525**



合作字幕组：

神奇字幕组

网址：http://www.sqsub.com/



合作字幕组：

C2字幕组

网址：http://www.c2club.net/bbs



THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
掌机王荣誉出品

本手册随盘附赠不能单独销售

口袋玩家光盘定价：18元